SPEC

1990・11

7

SEGA PLAYERS ENJOY CLUB

ILLUST/JUDY・TOTOYA

1990 WINTER vol.7

SPEC

SEGA PLAYEARS ENJOY CLUB

INDEX

表紙/中表紙 ILLUST・・・・JUDY TOTOYA

Shadow Dancerの巻

GAMER MIKI & LOCKY:P

おはよーってばっ
ぎくうっ
今日はさかっこいーんだよ
何たって忍犬だもんね
いやだよー
じたばた
ぐず
ぐず
どーもまだあんたにゃロっくんの自覚が足らないね
特訓だよ
はっ
はっ
こわいよー
あいつにとびかかる訓練だよ
はっ
はっ
そら行けっ!
……
こわいカオだよー
おっとっとっと
えいっ
どん
ぎゃーっ
ぼかっ
ぼかっ
あら〜〜

ひゃ
あんたが
行くのよ
あんたが！
ぽい

ほっほっほ
ぎえ〜
ざまあ
ごらんあそべ
ばか☆すか

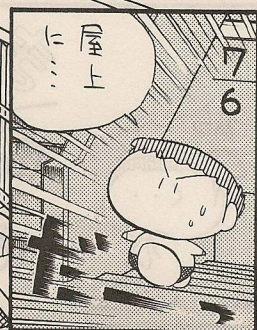
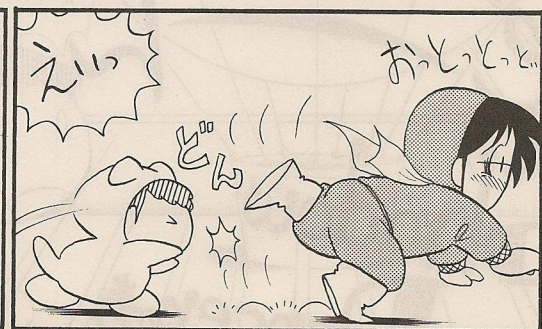
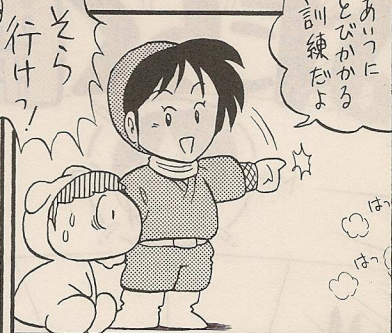
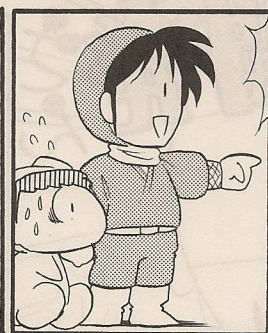
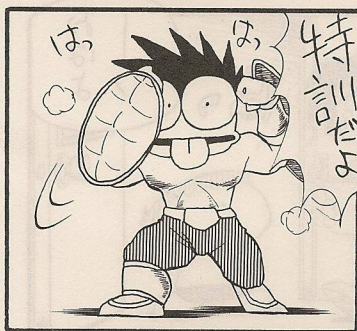
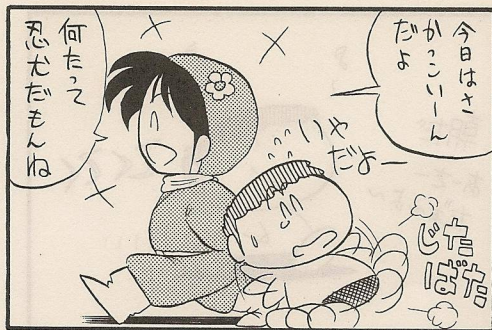
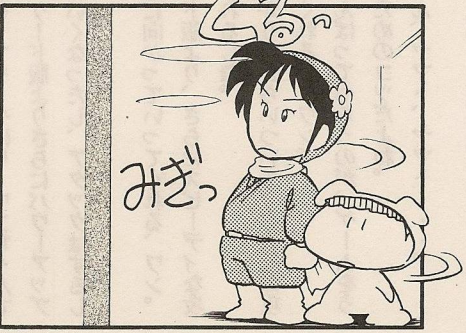
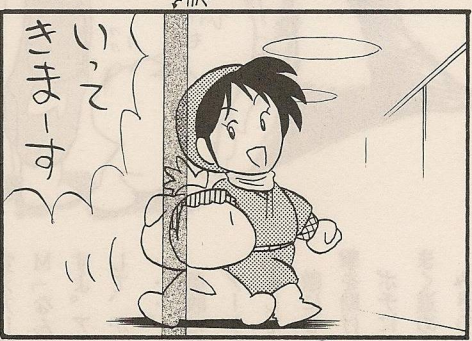
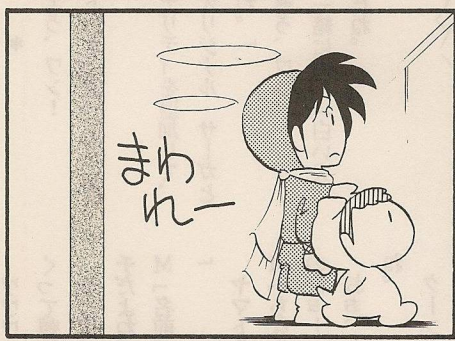
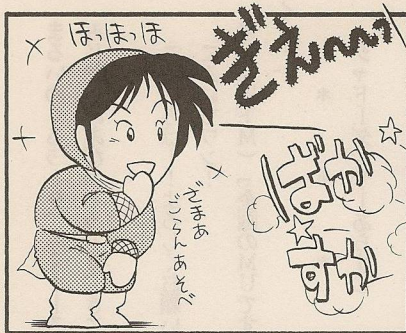
あ…
ちっちゃく
なっちゃった
……ね
しおしお

さあ
じゃあ
いくよっ
取材に！

カベ
いって
きまーす

まわれー

くるっ
みぎっ

こんに
ちわー！
いやー
どもども
しょーが
ないなー

まるいめくるぅーり、みえーーるかい？
みじかいみみぴっくぅーり、きこえるかい？
　こんにちはー！よろしくお願いしますー！
　こんにちワン！
MU（以下M）「企画のMUです。よろしく。」

＊　＊　＊

シャドーダンサーあらすじ

　主人公ハヤテは、忍犬ヤマトとともに、謎の殺りく集団『ユニオンリザード』に捕らわれている人々を救いだし、組織を潰すために、本拠地へと乗り込んでゆくのだった。

＊　＊　＊

じゃ、質問いってみよう、ワン！
MD版は、アーケード版とは違うものになってますよね。
M「そうです。オリジナリティを追加して、より面白くしました。オリジナル・サーガといってもいいでしょうね。」
　舞台の設定も背景も違う、ワン。
うん、でも主人公と一緒にポチ（白い犬）がいるとこはおんなじだね。

ワワワン。ほんと、かわいくって、かしこくって頼りになるね。
やっぱ、MD版のシャドーダンサーは、ポチだよね。うん！
M「名前、ヤマトっていうんですけど・・・。」
ヤマト？　ポチじゃなかったのか。
M「ちなみに主人公はハヤテといって『忍』のジョー・ムサシの息子に当たるんです。」
おお、あの『といやぁーーーー！』の人だね。
クーン。みきちゃんって、どういうものの覚え方してるんだろ・・。
M「なんといっても、やはり、ワンちゃんですよ。アーケード版よりさらにパワーアップして、かわいくなったし、アタックはするし・・・。」
　勇敢に敵に向かっていってくれる、ワン。
アーケード版より、さらにスピーディな攻撃をしてくれるしね。
敵にしっかりと食らいついて、主人公の攻撃を助けてくれる。ワワン。
ポチにがんばってもらうのが、ゲームをうまく進めるためのコツだよね。
みきちゃん、ヤマト、ヤマト・・・。

M「敵のタイミングを狙って使うんですよ。ピストルで撃って来る敵には、必ず使った方がいいですね。あと、みんな（テストプレイしている人達）、やってない様なんですけど、鉄の爪（回転している敵）に絡めるという使い方は、おトクですよ。」

なるほど、これなら安心だね。

ワンワン。でも、ヘタにGOサイン出すと、敵にやられてちっちゃくなっちゃうから、気をつけないとね。

あれが、またかわいいんだよー。

キューン、でも、ちょっとかわいそうだよ。

さっきから、みきちゃん、何回も盾投げて来る奴にアタックさせて、ちっちゃくさせてるじゃない。

いいの、人質を救出したら、また、おっきくなるから。

M「最初はプレイヤーをセレクトできる予定だったんです。忍者と犬、くのいちと鷹の組合せで。容量の関係で無くなってしまいましたけど。」

ふむふむ。あと、タイトルバックも変わったよね。（昔の雑誌記事と見比べてみてね。）

すごく、アメリカンな感じ。デモもしぶいワン。

M「あと、ボーナスステージを3Dにしたかったんですけどね。」

でも、今のビルから飛び降りつつ手裏剣で敵を撃つっていうの、かっこいい。ワン。

あのとき、ポチはいないけど、どうしてるんだろう？

M「クリア後のスコア表示中に10秒待ってると上から降ってきますよ。（笑）」

またまたぁー！（笑）

ケッ
やってらんねーぜ
……

忍のMIKIちゃん

うんたらかんたら
むにゃむにゃ

といやーっ
ばっ

M「忍者が好きで、忍者にこだわりました。シャドーダンサーの基本には『忍』があるんです。メカとかとは、戦わせたくなかった。やはり、忍者対忍者の戦いでしょう。」

ワンワン！確かに、いろんな忍者が登場するよね。

M「あと、レベル毎の難易度設定も苦労しました。プレイヤーの持ち数や敵のかたさで差をつけるんでなく、敵の配置を変えてます。」

あと他に、ここを見てくれ！っていうのは？

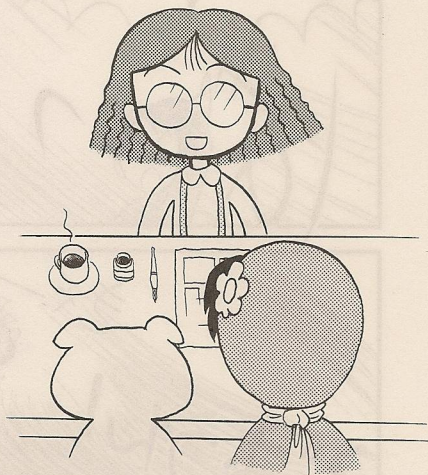
M「ラウンド一つ分の容量をくっている、ラウンド3の自由の女神ですね。」

では、噂の自由の女神を描いたフェニックスりえさんに話を聞いてみるワン！

りえ（以下り）「あれは、とにかく大きいよ。縦8画面は下らないんじゃないかな？」

あれ描くときに大きなマップ用紙使って描いてましたよねー。

り「雑誌で写真をつなげられてもみっともなくないように、横1m、縦1．5mくらいの紙に下絵したのね、床で。」

ワオーーン！それはぜひ全景を見たいなぁ。

り「描くのは簡単、でも建築する（ブロックに分けたパーツを組み合わせて全体像を作る）のに一ヶ月かかった。あと、自由の女神の正面の写真って、一枚しかなくって。ヘリをチャーターして写真撮りに行かせてほしかったな。（笑）」

他にも背景を描いたんですよね。

り「リアルを目指したかったのね。けど、色数がちょっと少なくって大変だったな。あと、オリジナルの面だけど、アーケードのイメージを壊さないように気をつけたの。」

じゃあ、次にキャラクター担当の・・・、あれ？HIRO・Kさんは？

り「ユニオンリザードの残党を始末しに、アメリカに行ってるよ。」

クーーン、それって、いったい・・・。

り「キャラクターはHIRO・Kさんのシュミの世界。背景の色数が少ない分、キャラクターは充実してるでしょ？」

うん、敵が多彩だよね。一度に何種類もの忍者が登場する。

ワンワン！当然、ハヤテもかっこいい。白の装束がかっこいいんだ。また。

あと、やっぱりポチ！

り「ヤマト、かわいいよね。小さくなったときが、またかわいい。あれ、コロっていうんだよ。（笑）」

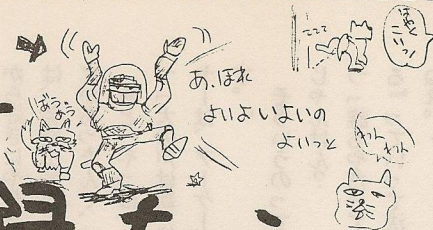
おぉ、コロ！（妙に感動する）

り「描くときには、動物好きのちょーこさんが厳しいチェックを入れてたしね。」

さすが、動物好きのちょーこさん。ワン！

あと、エンディングだよね。

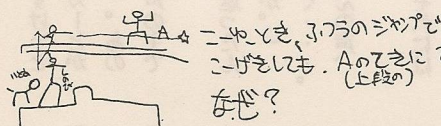
り「そう。クリアするとね・・・・・。みんな、がんばってクリアしてね。」

うぅーん、いけずぅ。

必ずお返事かくから

バグを見つけたら
忘れずに書いてね♡

犬が使えねェー 操作方法がわかりにくい。

うーん 悩んじゃう♡

犬の名が「ポチ」というのはかわいそうすぎる。それなら主人公もそれに見合った名にしてほしい。

あうーん

犬は「ポチ」
主人公は「たご作」です♡

A こーゆーとき、ふつうのジャンプでこーげきしても、Aのてきに（上段の）あたってくれないのはなぜ？

違うフロアの敵とは 前後にズレているのです
という苦しい言いわけ…♡

みどりのの ゲロゲロマンとか、足があたっても死んじゃうのは悲しい。せめて足は….

毒々のあいつには どこで触れても
死んでしまうのです☺

影の舞と私

シャドーダンサーは、悪魔のゲームです。タイムカードを押して、「さあ帰って、かわいい娘（満11カ月）の顔を見よう」と思っていたのに、気がつくとシャドーダンサーを1時間半も遊んでいました。家に帰ると既に10時半。娘はもう眠っていました。娘よ愚かな父を許しておくれ。こんな生活がもう1週間も続いています。誰か私に娘の笑顔を見せてください。（御勧めはNON-SHURIKENモードですね。）

（妻子ある駆け出しプログラマ24歳）

これが「愛の交換日記」といわれていた、チェックの時に出たバグを書きとめていた紙のコピーだよ。みんなのシャドーダンサーへの愛の交流が読み取れるね。（実物を縮小してあります。）

さて、お次は誰だ？
ワン、ワン！サウンド担当のつかちゃんのところにいこうよ。
つかちゃん（以下つ）「あ、どうも。」
あ、どうもどうも。ＭＤ版ってオリジナル曲だよね。
つ「アーケード版も自分が担当したんだけど、ＭＤ版はゲーム内容もオリジナルだということで、新たに曲を起こしたんです。」
クンクン、企画の方からの注文とかそういうものってあったのかな？
つ「いや、好きにやってくれって・・・、だから好きにやりました。（笑）アーケード版は、芸能山城組みたいにしてくれっていう注文があったんで、山城組してますけど。」
あと、やっぱ、ＰＣＭだよね。ワン！
つ「犬の声は新たに落し直しました。プレイヤーは、アーケード版のプログラマーの声です。」
そういうのってどうやって、決めるのかな？じゃんけん？
つ「誰もやだっていうか『仕方ない、俺がやる』っていって決まるんじゃないでしょうかねぇ。」
つかちゃんは昔『しりげぬきいたすけ』というネームで、ワールドカップサッカーとかのお仕事してるんだよね（4号参照）。あの誰もが驚いた『ゴォーーール！』の声の主でもあるんだよ。
つ「あれを聞いて、誰かがひっくり返ったんじゃないかと、思った人がいましたが。」
確かに、あれは、何度聞いても驚く・・・。キューン。今回も何か、つかちゃんの声、入ってるのかな？
つ「ラップの曲があるんですけど、それには自分の声が入ってます。」
ワンッ！あのボーナスステージの『でやっ』だね。ワワン！
あと、ＳＳＴが有明ＭＺＡでライブした時に、『獣王』っていう名前でボンゴ持ってノリまくっていたんだよね。また、ライブ出ないの？
つ「こないだ、新しい楽器を買ったんですよ。これなんですけどね。（取り出して見せる）」
何というか、板みたいなギターだね。
つ「アメリカのなんですけど、こっち側にベースの弦もついてるから、ギターとベースが同時に演奏できますね。」
すごいワン！今度それ持ってライブに出てね。
シャドーダンサー弾いてね！じゃ、ＳＰＥＣのみんなにメッセージをどうぞ。
つ「年末にシャドーダンサーのアーケード、メガドラ併せてＣＤを出すよう、リクエストしてね。」

よいこの作文

わたしとぽち

げーまーみき

わたしは、ぽちがすきです。ぽちはとっても、ゆうかんだとおもいます。なぜなら、がんがんたまをうってくるてきにかみついて、わたしをたすけてくれるからです。でも、ときどきしっぱいしてちいさくなってしまいます。でもひとじちのひとをたすけると、もとにもどるのでしあわせです。

おしまい

わんダフル

最後に、メインプログラマさんのお話を聞かせてもらおう。まずは、TAKUBONさん。

TAKUBON（以下T）「1ステージに出るキャラクターが、目茶苦茶多いんだよね。同時にたくさんの敵が出るし。表だっては、見えないところで凝っているね。よく、処理が間に合ったなと思うよ。あと絵が凝ってて多いでしょ？全然入りきらなくて苦労した。」

今も、最終的な詰めの作業中だよね。

T「容量詰めで大変だよ。シャドーダンサーは、今までで一番泊まりの多いプロジェクトだね。企画の要求が多いから。（笑）」

MUさんの言ってた難易度調整だね。

T「全体的にまとまってるんじゃないかな？僕は好きだよ。あと、ドバッいう、忍犬の速い攻撃が好き。」

ワンワン！じゃあ、その忍犬を作ったKOBAさんに聞いてみよう。ワン。

KOBA（以下K）「忍犬のアクションでは、攻撃が一番苦労しましたね。画面に沿って進まなければいけないでしょう？地面のデータを読みながら、進ませてるんです。忍犬は自分で作ったからほんとにかわいいです。」

ポチ一筋だね、ワン。

K「オプション画面とかも担当したんですけど、やはり忍犬ですね。ちっちゃい忍犬がしゃがんで、しっぽ振りながら歩いてくるところがいいですね。」

あれは、ほんとにかわいいよね。

そうだね。ワンワン。

ロッくんも見習えば？人気出るよぉ！

ガルルー。では最後にSPECのみんなにメッセージください！

T「シャドーダンサー、面白いよ。」

K「ポチをよろしく！」

ささじゃ帰るよ
えっどこへ?
あそこへもどればいいじゃん

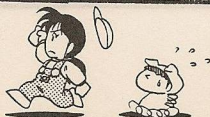
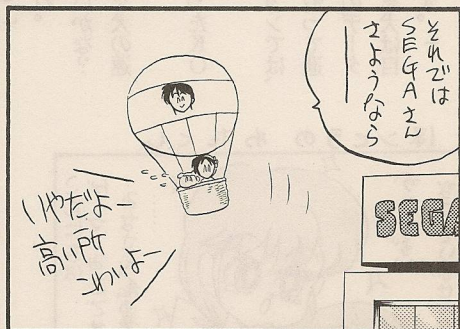
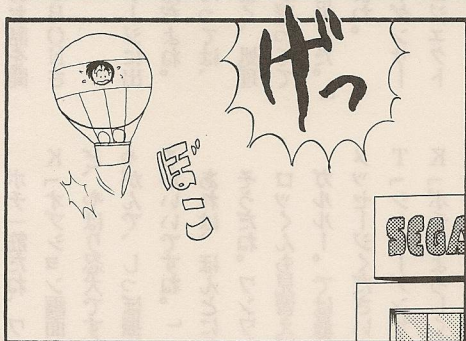
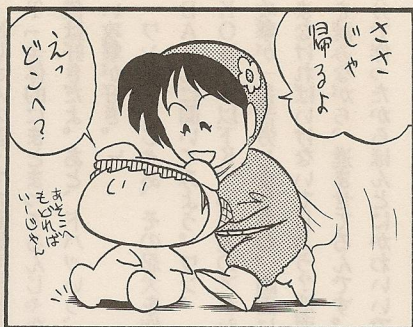
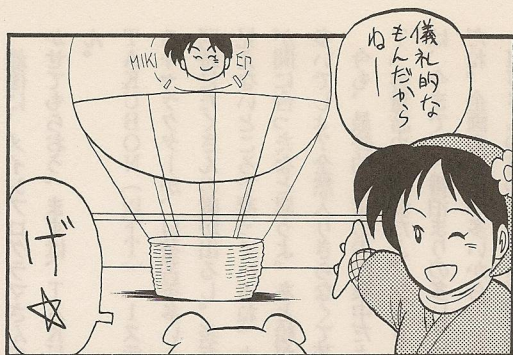
儀礼的なもんだからねー
MIKI
げ☆

それではSEGAさんさようならー
いやだよー高い所こわいよー
SEGA

げっ
ぼこ
SEGA

実はボーナスステージの練習です
ぴ
そんなん一人でやってくれー

それっ
うわーん
しゅたたた!

つづく

1990年10月6日……さて、いったいこの日付は何でしょう？

そう！これこそ、SEGAの新しいゲームハード【GAME GEAR】の、記念すべき発売日なのであります。（ワー！パチパチパチパチ！ドンドンドンドン！）

すでに発売して2週間ほど経ちましたが（今原稿を書いてる時点で）、みんなもうGAMEGEAR（以後GG）を買って遊んでくれているかな？

GGは発売前から、各業界雑誌にいろいろとハード的なことや、同時発売のソフトの事について、事細かに特集を組んでいるので、みんなの方が、私以上に良く知っていると思う。

しかし、中にはまだGGを買おうか買うまいかと、心の中で悩んでいる人もいると思う。そんな人のために、もう一度GGの現在発売中のソフトについておさらいしたあと、新たに発売予定のNEWタイトルを2つ紹介したい。

まず、アーケードやメガドライブで大人気のパズルゲーム【コラムス】。

ルールは、いまさら書いてもしょうがないと思うが、とにかく、縦に3つ並んで上から落ちてくる宝石を、ボタンによって並び変えながら、同じ色の宝石を縦・横・斜めのいずれかに3個以上並べて消し、得点を競うという単純なものなのだ。

一人でやっても面白いが、対戦ケーブルを使って二人でやるとより面白くなるぞ！

この対戦システムは、GG側企画担当のASOHIY氏のアイディアで、この対戦システムは業務用コラムスⅡにも生かされているのである。（これは本当らしい。）

だから、一度は友達と対戦コラムスでプレイしてほしい。

対戦の場合、基本ルールはそのままだが、4個以上消すと相手の方が一段上へ競り上がっていく。

連鎖消しだと、2～3段ぐらい一気に競り上がるので、送り込んだときは笑いが止まらないぞ！

反対に送り込まれた時は、非常に大きなプレッシャーとなって焦ってしまうので注意しよう。（友情にひびが入らないように気をつけよう。）

次に、同じくアーケードとメガドライブで人気のあった【スーパーモナコGP】。

企画のHASE氏は大のF1ファンなので、このスーパーモナコGPに関しても、リアルさをなるだけ追求してやろうと、真剣そのものでプロジェクトに取り組んでいたんだ。

これもルールは簡単！

GPモードでは、全16戦のレースを行い、3LAP走る間に10位以内をキープし続ければ良いのである（一人用）。

キープできなければ、即ゲームオーバーだ。

もちろん6位以内に入賞しなければ、ポイントは獲得できないぞ！

通信モードでも、二人で16戦を戦って、ポイントを競いあうGPモード、勝負の回数を決めて、勝ち負けだけを競うVSモードやハンディキャップモードなど、いくつかのモードが用意されているので、一度は友達と競ってみるといいぞ！

そして、OLDゲームの中からGGに、みごとに復活を遂げた【ペンゴ】。

業務用は1986年にデビューしている。

4年前と結構古いゲームだが、これがけっこう面白かったりする。

GG版ペンゴの企画者は、さきほどコラムスで紹介したASOHIY氏。

氏も、結構OLDゲームが好きなので、なるべく完全に移植しようと努力したみたいだったけど、その甲斐あってか、出来具合のほうは上々でした。

ルールは、フィールド上のアイスブロックやダイヤモンドブロックを蹴ってエネミーを潰したり、エネミーの卵をアイスブロックごと叩き壊したりして、一定数のエネミーを潰せば面クリアとなるという単純なもの。

しかし、ただエネミーをつぶすだけでは、高得点は得られない。

フィールド上にあるダイヤモンドブロックを、縦もしくは横に並べてボーナス得点を獲

得しなくては高得点は望めないのである。
　その昔、某雑誌のコーナーで詰めペンゴなるパズルがあったのを思いだしたが、そんなコーナーが作られるほど、ペンゴというゲームは奥が深いゲームなんだな。
　やった事がある人でもそうでない人でも楽しめるゲームなので、一度はプレイしてみるべし！
　とまあ駆け足で、１０月６日にＧＧと同時発売された３本を紹介してきたが、もし「よくわかんなかった」とか思った人は、某徳間書店の方から、【ゲームギアＢＯＯＫ】なる本が、５２０円（税込み）で出ているので、そちらを読んで下さい。
（たしかメガドラＦＡＮ１０月号の付録にも、ゲームギアについて書かれていたやつがあったはずなので、そっちも探してみるといいかも。）
　さて、落ちついた所で次なるテーマである、新作ソフトについてレポートしたいと思う。
　まずは、近日発売ソフト【Ｇ－ＬＯＣ　～ＡＩＲ　ＢＡＴＴＬＥ～】である。

業務用体感ゲームとして、今年の春幕張メッセで行われたＡＯＵショーで出展され、現在高インカムを上げているゲームが、早々とＧＧ用ソフトとしてデビューする事になった。
　業務用とは少しシステムがＧＧ用に変更されてはいるが、基本的なところはきちんと抑えてあるので、なかなか楽しめると思う。
　これもまた、企画はコラムスのＡＳＯＨＩＹ氏なのである。（いったい氏はいくつのプロジェクトを持っているのだろうか？）
　ソフト担当は、マークⅢのアフターバーナーⅡを作ったチームから、新生Ｇ－ＬＯＣチームに世代交代している。
　かといって、パワーダウンしているんじゃないかと思ったら大間違い。
　ゲームの乗りはアフターバーナーと同様、いや、それ以上の出来で、かなりエキサイトできるものに仕上がっている。
　特に、ＧＧの通信機能をいかしたＶＳモード（ドッグファイトモード）は、プレイしてみると、３Ｄシューティングものでは、たぶん始めてではないだろうか？

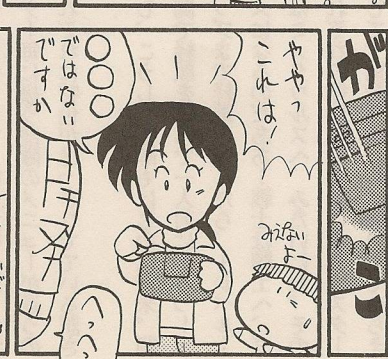
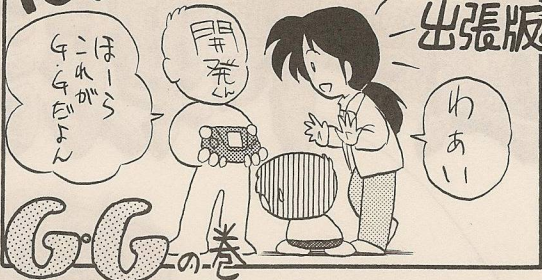
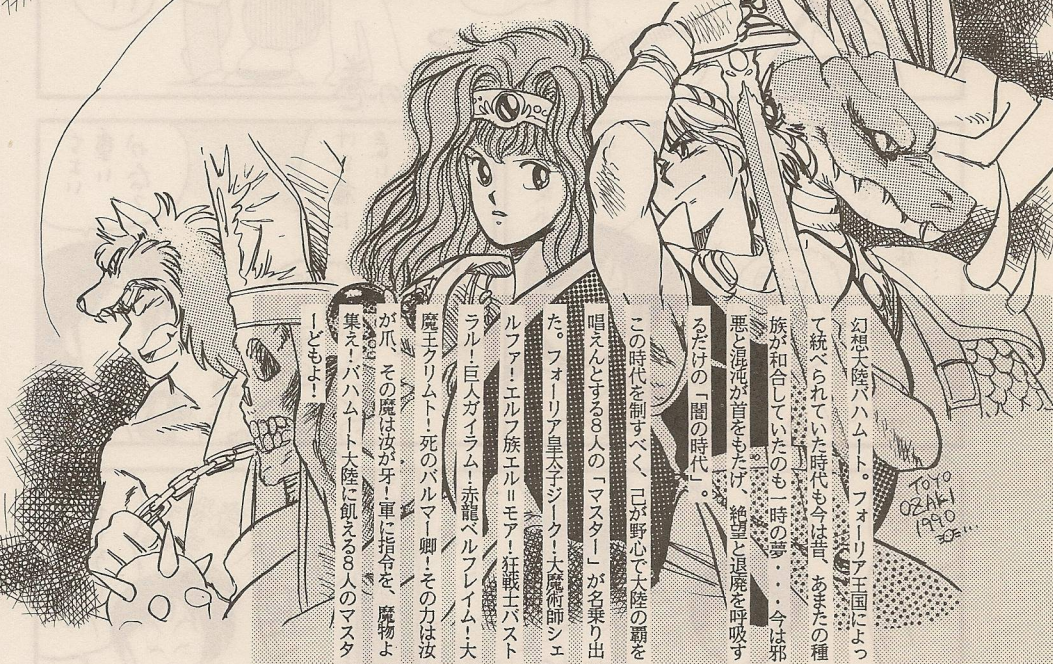
１対１の孤独な戦いが、ＧＧの画面内に展開するＶＳモード。
　敵は対戦相手の１機だけ！あらゆる手段を使って、敵をロックオンし撃墜する事が勝利への道だ。
　何度かプレイしてみたけど、なかなか緊張感があって面白かった。
　これは本当に燃えると思うぞ。
　そして、もう一つの近日発売ソフトは【ＤＲＡＧＯＮ　ＣＲＹＳＴＡＬ】（以後ドラクリ）。
　始めこのソフトのタイトルは、【メイズ・シンドローム】だったが、急きょ変更となった。
　パソコンゲームの、【ローグ】と言うゲームを知っているだろうか？
　ドラクリも、そのローグの良いところを参考にして作られたゲームなのだ。
　ではここでちょっと、ドラクリのストーリーを説明しておこう。
「主人公は魔法学校の生徒で、ひょんなことから学校の図書館に飾ってあった、水晶玉の

中に閉じこめられてしまう。
　その水晶は知恵と勇気を試すときに使う魔法の水晶で、水晶から脱出するには、知恵と勇気をつけ、その象徴となる聖なる杯を取らなくてはならないのである。
　それで主人公は、勇気を振り絞ってペットのドラゴン【ポチ】と共に、水晶の世界を旅する事にしたのであった。（一部抜粋）」

　主人公は、２Ｄのマップ上を歩き回って、魔物と戦いレベルアップしていったり、落ちているアイテム類を拾って装備したりしてパワーアップしていくのだが、落ちているアイテムの中には、呪いのかかっているものや、使ってみないとその効果がわからない、巻物や杖や指輪があるので、なかなか恐いものがある。
　そうやってパワーアップしていき、最終的に聖杯を手にいれる事ができれば、すばらしいエンディングとなる。
　しかし、敵もそう簡単に聖杯を手に入れさせてはくれないぞ！
　聖杯までの長い道のりには、恐ろしいモンスターたちが、戦士のくるのをじっと待っているのだから。
　開発スタッフの間でも、一時期ドラクリを、はまりまくってチェックしていたことがあった。
　その時のサンプルはすごかったんだ。
ゲームスタート直後から、最強の敵ドラゴンが襲ってきたり、アイテムを拾って装備すると必ず呪われていたり、レベルが１０～１２ぐらいになって結構強い装備を身につけているにも関わらず、スライムに一撃で倒されちゃったり………。
そのたびに、「なにそれ？」「一発で死ぬかね、こいつは！」「んなもん反則やがな！」「ひきょー！」「こんなに呪われてるかぁー」、などの罵声や奇声が開発内を飛び回ったのだ。
　発売用のバージョンには、もうそんな奇怪な現象は無いよう、死ぬほどチェックしましたからみなさんご安心を。
　以上３つのソフトと近日発売タイトル２つの話を簡単に書いてみたけど、何となく想像はついて来ただろうか。
　ちょっと取材不足のため、説明しきれてない部分も多々あるけど、お楽しみは後に取って置くのもいいと思う。
　今後は、いろいろＧＧのソフトも面白いタイトルがぞくぞく登場してくるから、ＧＧをこれからみんなの力で、メガドライブと共に盛り上げていって欲しいな。

☆　最後に、【Ｇ－ＬＯＣ】，【ＤＲＡＧＯＮ　ＣＲＹＳＴＡＬ】の次に予定されている、ＢＩＧタイトルについてのヒントを紹介しよう。

①　その作品は、ＳＥＧＡの超有名なアクションゲームの一つである。
②　メガドライブにあるゲームの、どれかの延長線上にあるものです。
③　超有名なサウンドクリエイターが、音楽を担当してくれます。

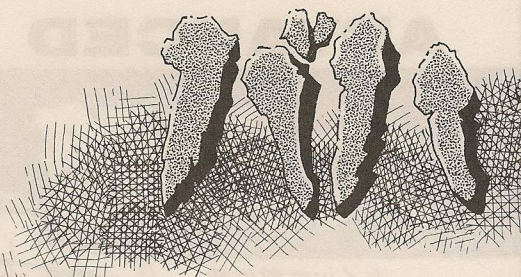
さて、このタイトルはいったいなんでしょう？
みんなで想像して見て下さい。それでは！！

（ＢＹ　開発くん１号）

はたらく開発さん
出張版
わあい
ほーら これがG.Gだよん
開発くん
G.Gの巻
わあ 色がついてるよ
あったりまえでしょ!
これからはカラーの時代よ!
ちょい重いかな?
けど横に長いんであまり気にならないと思いますよ!
開発くん
みえないよー
目が疲れそうじゃないって
そ それは…
ゲームは一時間やったら十分目を休めようね……
開発くん
やなこというね こいつは
みえないからわかんないよー
でも“ペンゴ”おもしろーい!
きゃっきゃっ
まだありますよ
がしっ
おお これは!
G.LOC だあ
うーん こいつは燃えるぜ
よっ
はっ
みえないよー
まだまだ
がこ
やや これは!
○○○ではないですか
みえないよー
へっへっへ
ここをこうしてこーするとほら、こう変わるんですよ
なるほど
開発
こりゃ面白い
みえないってば
ぱこーん
みんな! GGをよろしくね!
ったくいつまで遊んでんだか
ずりずり
何もみえなかったよー

・・・てな感じで仰々しくブチ挙げましたが、いやあ、メガドライブ久しぶりのシミュレーション大作超巨編（！）「バハムート戦記」です。この場を借りて短い間ですが、紹介させて下さい。（もうシューティングばかりじゃないぞおーっ！）

「バハムート戦記」は、バハムート大陸を舞台に4つのシナリオがあり、1人から4人までプレイできます。プレイヤーは先ほどの8人の「マスター」の内1人となって、他のマスターを倒し、自分が「最後の一人」そして勝者となることを目指すんですな。

何はともあれ、部隊の召集！これがまた戦士、魔法使いから、ゴブリン、リザードマンとかのモンスターまで、いるわいるわ。しかもマスター毎に扱う部隊のメニューが違うので、それぞれに特色がはっきりでている訳さあっ！

しかし、こうした部隊もはじめは新米。訓練・戦闘で経験を積んで一人前にするっ！晴れてトップまで経験を積んだら、1レベル上のクラスになるのだああ！戦士は騎士へ、ゴブリンはミノタウルスへ、みたいにね。その上、それぞれの領地に潜んでいるモンスターを召喚して、別動部隊として協力してもらえ

るのだこうして気合いも入ったら、いざ戦闘へ！命令一下、各モンスターユニットが移動し、弓矢が雨と降り、炎・ブレスが襲いかかる。肉弾が相打ち、6分野に別れた各種の魔法が飛び交う！マスター直々の戦闘時には、なんとリアルタイムバトルモードにもなったりする。

こうした「オモテ」の戦いもさる事ながら、「ウラ」の戦いも充実している。外交ー同盟を結び、援助し合ったりする！策略ー戦闘・政策時に虚々実々のかけひき！奇襲・調略・暗殺・反乱工作・魔法の嵐！発生するイベントーロック鳥の襲撃・地震・疫病・金脈発見などが意表をつく！

・・・いやあ、てんこ盛りですねえ。私も思わず一人で盛り上がってしまいました。しかもこのゲーム、ルールも3段階あり、マスター毎にプロフィール、エンディングも変わり、オプションも（まだ秘密だが）すごい。バラエティ溢れたプレイで10年は遊べると思うぞ！しかもサウンド・グラフィックもその雰囲気の良さは筆舌に尽くし難いのでもう書かない。疑うんなら私の目を見てくれ見えねーってあたりまえだね。申し訳ないです。

それではマスター達から一言どうぞ・・・

ジーク「や、ども。王国復興のためがんばってます。初心者から玄人まで任せて下さい！」バストラル「よ。難しいゴタクは抜きだ。不満のあるヤツぁ俺についてこい！」シェルファ「魔法と美しきものを愛する貴方。私を選んだら、後悔はしなくってよ。」エル＝モア「清く正しきものよ集え！魔法の力も我らとあり！エルフの森で僕と握手！」ガイラム「おおーい！聞こえるかあ？破壊と力ならわしだ！上空の空気はうまいぞう。」ベルフレイム「いにしえより大陸に宿りしドラゴンの息吹。我が炎で大陸を清めようぞ！」クリムト「この世の生じた時より全ては余の手の上の出来事。いざ暗黒の慈悲で大陸を染めあげん・・・」バルマー「一度死したこの身。冥界の伝令として妖刀を手に、死者の群れと今来る。死こそ我が喜び！」

・・・どうも有難うございました。

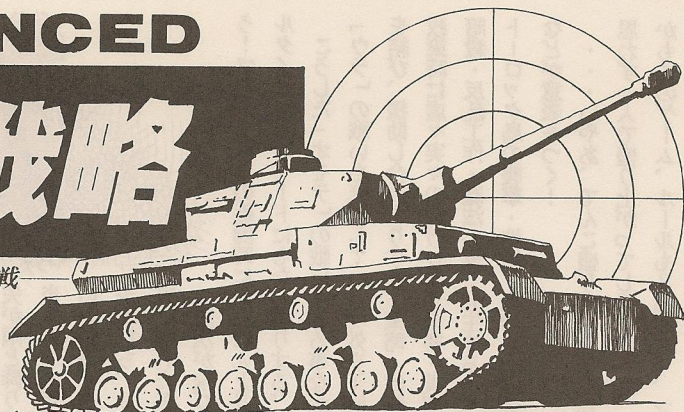
しかし、「バハムート」を作ろうとする動機は何なんです？教えて下さい○○さん！

「作りたかったから（実話）」・・・ど、どうだ諸君！このピュアなハートが、明日のゲームを作るのだ！！もう何も考えるまい、「バハムート」を信じるのだ！かく言う私も開発室の前で今か今かと待っているのだから・・・

シミュレーション作るのって、大変なんですよ・・・ホント。

ADVANCED 大戦略

――ドイツ電撃作戦――

文／㊇野郎
CUT／JUDY☆TOTOYA

今度は本格派の第二次大戦とキャンペーンモード！主役はドイツ帝国だ！

さて、今回の「ADVANCED大戦略」（以下『A大戦略』）ですが、不肖私なぞは、前作「スパ大」のイメージから、今回も現代兵器物でシステム拡大、例えて言うなら、某システ＊ソフト「大戦略Ⅲ」かと考えていたんですが（おいおい）、これが第二次大戦物という、最近のトレンド（？）にも合ったテーマ。そもそもなんでこうなったんでしょうかね？一つ伺ってみますか。

企画担当「総統」氏（以下「S」）

ーー「んー、キャンペーンをメインに、と言うことで、やはりストーリー性が高くないとダメだと思うので、ナチス＝ドイツによるヨーロッパ侵略と、それに対抗する連合国側と言うのはぴったりなのだな。現代だと紛争程度の物しかないし、第一次大戦まで行ってしまうと、飛行機とか戦車とかが本格的と言った感じでもないしなあ。」

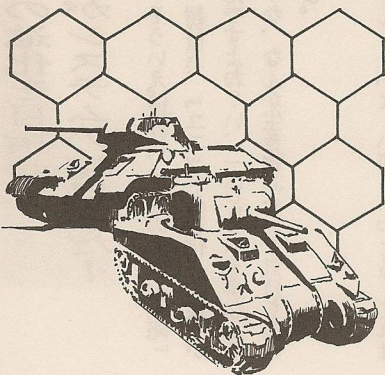
ーー登場する国はいかほどで？

Sさんーー「うむ、メインとなる大国が、ドイツ、アメリカ、イギリス、フランス、イタリア、ソビエトの6つ。その他ベルギー、ハンガリーなど中小国が5、6と言ったところであるよ。」

ーーそれで、ドイツ帝国でキャンペーンをプレイすると言うのは？

Sさんーー「やはりいろいろな意味でWWⅡの主役だからな。連合国側でプレイしたいという人もおろうが、キャンペーンではチト無理だな。しかし、キャンペーンモードのみではなく、マップをセレクトしてやる単独マップモードもあるので安心したまへ。どうしても連合国でプレイしたいの！って人はマップをセレクトしてセットアップするがよろし。ちなみにマップセレクトモードでも、キャンペーンのマップを選べるので、キャンペーンの時の戦略構想に役立つことウケアイだし、ドイツ以外の国でもプレイできるわけだよ。どうだね、私のこの心配り！マップも沢山用意しつつあるぞ。」

ーーはあ、そりゃ嬉しいスけど、何か、ルールとか細かそうだなーとかおもって。

Sさんーー「以前にも言ったが、ビギナーユーザーをも含めた難易度設定は健在だ!詳しく言うと、マップのサイズ、ユニットの種類、数、コマンド種類によって調整する訳なのだ。即ち、小さいマップなら例えば歩兵、装甲車オンリーで、『爆撃』など使わないコマンドは無い。そして、マップがでかくなるほどに多くのユニットを扱えるようになり、多くのコマンドを使うのだ。つまり、最終的に完璧なルールを扱うように、少しずつゲーム規模がふくらんで行くわけなのだ。」

前回の倍以上のユニットを君は使いこなせるか!

ーー話は変わりますが、ものすごいユニットの数ですねえ。分類も細かいですねえ。困ったなあ。

Sさんーー「ふっ。自慢じゃないがね。かなりあるかな。ちょっと面白いものとしては、対人用の火炎放射戦車・武装強化の装甲列車・局地戦闘機・V1&V2ミサイルがある。潜水艦・ヘリもあるし、とにかく各分類のバリエーションは細かいぞ、君!見たまえ、マスタング・モスキート・メッサーシュミット・ティーガー・カチューシャ・レオポルト!

・・・ううん、じゅるじゅる。

初めは『わっかんなーい!』と思っていたユニットも、いつしか自然にデータが口をついて出て来るようになる、その様が眼に浮かぶようだわい・・・」

・・・し、しかし歩兵分類も沢山あって面白いですね。親衛隊・狙撃兵・降下猟兵・コサック兵・スキー兵(!)・パルチザン・・・お?騎兵なんて言うのもあるんスか。レッドデビルズって特殊部隊なんですか?ふーん。単なる数値の違いじゃなくて、何か個性があって愛着が湧くなあ。私としては『補給馬車』なんて、プッシュしたいスよ、うん。

Sさんーー「うむ。ユニットの分類を細かくして、一つ一つの個性をうまく出せたと思うぞ。それも今回の楽しみの一つと言えよう。私としても、V1・V2や、列車砲レオポルト・カール等の『異端ユニット』はイイと思うぞ。プレイや戦略の中心とはならないだろうが、『うまく行ってのお楽しみ』的役割で、アクセサリーのように、是非みんな愛してタムレ!」

究極の進化を目指せ！これがシステムの超目玉だ！

——そういえば総統、今回の「A大戦略」には、超目玉、『ユニットの進化・改良』があるんですよね？い、一体どういう事なんですか？な、なんか生き物みたいで気持ち悪いっスよ。

Sさん——「えーい何をいっとる！これは大戦中の相次ぐ新兵器や改良兵器の出現をゲームに合うように表現した物でな。『進化』とは言葉のアヤだが、時代の進展、つまりキャンペーンゲーム中の年代が進む事に次々と新兵器・後継機種が『生産ライン』に乗るのだよ。すると例えばいままでⅢ号戦車E型のみのラインの次に、Ⅳ号戦車D型の生産メニューがつながって行くわけだ。

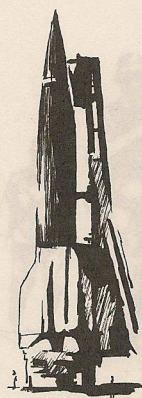
すると、戦闘で得た経験値がＭＡＸになったⅢ号戦車ちゃんは、Ⅳ号に「進化」できるようになり、Ⅳ号戦車が時代の主流になって行くのだ。そしてまた時が来れば、新タイプが『設計』され、生産ラインに乗ることになる。しかし、次世代兵器の登場まで待てないの！と言う諸君には「改良」の道がある。資金次第でⅢ号戦車E型が、G型に、H型に改造され、応じて少しずつ強くなって行く。中には次のⅣ号より強い場合もあるとか・・・しかも、この「改良」を使うと、車体流用タイプ、つまり戦車の車体を使って、対空砲・自走砲まで作り出すことができる！経験値そのままで、古くなったユニットを新型にしたり、別タイプにしたり、生かすことができるのだよ、もちろん、これらは戦車に限ったことではないがね、ふふふ・・・進化と改良をうまく使いこなさないことには勝利は難しいことだよ（詠嘆）。」

——説明されると難しそうだけど、実際プレイすると煩わしさは感じられずごく自然にプレイできるので心配はいりませんよ。とにかく、ユニットをいじったりするのは楽しいっス。

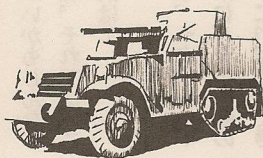
EVOLUTION

天候が加わりよりリアルに！

Sさん——「ふふふ。変化するのはユニットばかりではないぞ。『A大戦略』では、「天候」がある。雨が降ればさっきまで道路だった地形が泥沼と化し、雪が降れば河川は凍結し、嵐となれば河川は氾濫・通行不可能になる。天気が荒れれば航空兵力の地上への攻撃が出来なくなったり、上陸作戦が取れなくなったりしてしまう。天候の変化もおそるべき要素だねっ。そうそう、「索敵」モードもついておるぞ。陸海空のコンビネーションで、うまく敵を発見しないとな。手探りでバッタリ敵と出会って、ハイ、それまでヨ、などというのは言語道断ペリーローダン（意味不明）というやつだ！各ユニットの索敵能力を把握してこそ一人前の軍人ぞ！！」

——（あまり深入りしないほうがいいな、うん）そ、そうですか、ご協力有難うございました。ふぅ。

とにかく見てくれ！デザイン泣かせのグラフィック！

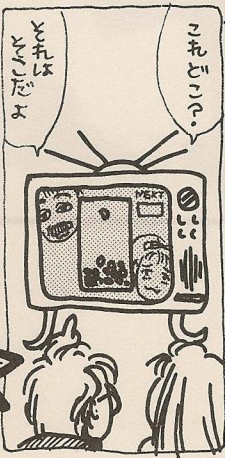
さて、「A大戦略」は、システムの面白さもそうですが、グラフィックの面でもヒジョーによい！一画面、一ユニット、一パターン、一ドット、一キロバイト（おい！）と、妥協を許さず作画していく様は鬼気迫るものがある！まるで自らの命を削って、デザインに命を吹き込んでいるようだ。私はつらくてまともに見ることが出来ず、会社に行けなかったことがある（そりゃアンタ、サボリだって）。

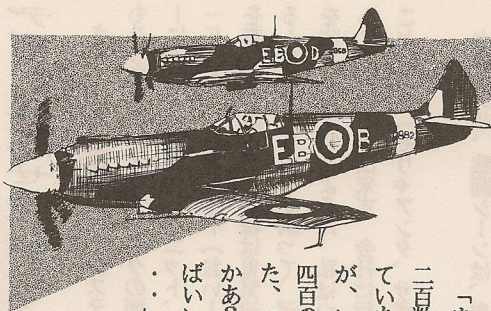
大戦略の華、戦闘シーンは、奥行きのある舞台のようなフィールドの左右にユニットが展開してドンパチするんだねー。本当に、戦場の広さを実感できます。また、オープニング・エンディング・シーンの合間に入るグラフィックも秀逸！それでは、デザインスタッフの方何人かにお話を伺いましょお。

ーーではどうぞ。

「今回は、もーとにかくグラフィックの数が多いっ！すんごい多い！何かと多い！しかも、『総統』のチェックが細かくて。」

「でもなんといっても今回は、『資料が足りない！』に尽きる。『戦車マガジン』さんや、『航空情報』さんにもご協力いただいたし、文献、ビデオ、色々見たんだけどそれでも手に負えないユニットもあったもんです。」

「何も無くて、僅かの文章から想像してデザインをおこさなきゃならないなんて事もありました・・・う、ううっ。」

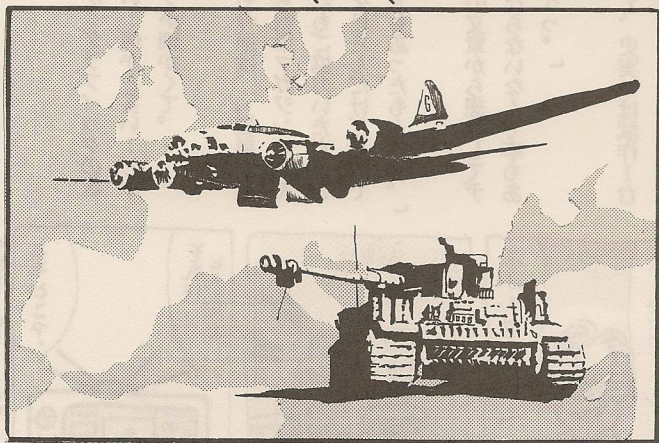
「それだけじゃなくて、史実では試作1台しか存在しないような物までしっかり入れてます。この記事を見ている皆さん、いいですか？プレイするときは、負けてもいいですから（！）、できるだけ沢山のユニットを生産して、できるだけ沢山進化させたり、改良して下さいね！戦闘シーンが立体的ですから、ユニットの前・横・上など、みんなビス一本まで描き込んでますから良くみてね。」

・・・（こ、こっちもヤバいかもしんない・・・）それは大変でしたね。それでは、ここはスゴい！と言うような所は？

「・・・そうですねえ、ま、ヘタなシューティングゲームよりもはるかにパターン数の多い『爆発』シーンですか。これは自慢できますねえ。どんどんやっつけて、どんどんやられようね！」

「ま、後は初め二百数十とか言っていたユニット数が、いつの間にか四百の大台に乗った、ってことですかあ？これで済めばいいんだけど・・・」

――ふーむ。そのほかには何か？

「あ、間接攻撃の時、前作では画面切り替え式で弾とか飛んで行ったけど、今回はスクロールするんですよ。武装や攻撃の種類もすんごい多いので、色々撃ちまくってくれい。」

「戦闘シーンでの背景グラフィックのバリエーションとその美しさもじっくり見て欲しいですね。前より凄い今回の『天候』も、ちゃんと考えて、雨が降ったり、雪が降ったり、それに応じて変えてありますから。とにかく、自信作の目白押しです！！」

――どうも、有難うございました。

時代背景に合ったサウンドに期待せよ！

サウンドに付いては話を伺うことが出来なかったんですが、今回は、国毎にサウンドが違うようで、ソビエトならロシア風の、イギリスならイギリス風の、それぞれの国の雰囲気をうまく表現して、実在の音楽も使ったりして、ゲームのムードをいやが上にも盛り上げてくれそうです。効果音もバッチリ（死語）だぜ！

うう一ん、しかし今から眼に浮かぶようだ、自分だけの歴史！ドイツ帝国のヨーロッパ支配！うなる砲弾、きしむ装甲、歴戦の強者達の鉄の軍団！歴史への挑戦・・・うふふ。

「・・・・・ふふふっ。甘い。甘いな。ああ、無知なるものよ、幸いなる哉・・・」

ーーはっ、あ、あなたは先ほどの「総統」ではあーりませんか！

Sさんーー「君はまだ私の真意が分からないようだな。私がこの『A大戦略』で何が言いたいのかを・・・」

ーーな、何だってええ？そんなテーマがあったなんて！

「考えても見たまへ。たとえ史実ではドイツが負けた作戦で君が勝ったとしても、それは『君の指揮する一部隊の勝利』に過ぎない。時代はその間も君の及ばぬ所で流れているのだよ。確かに歴史を変えているように思えるだろう、史実と違った勝利・敗北をして。人によってはすぐにイギリス決戦もあろうし、長い転戦の末、北アフリカに行くこともあろう・・・」

ーーあ、そ、それってキャンペーンゲームのウリの、『プレイした結果でルートが変化する』ってやつですねえ。戦果の大小で、次の行き先のシナリオマップ、作戦が決定されるんで、人によっては短く、人によって長くプレイすることになる、と。しかし必ずしも全てを見れるわけではないから、何度でも挑戦するかいがある、と言うわけですね。やだなあ、今ごろ言って・・・はっ、き、聞いちゃいない！！

「・・・しかし、『ポーランドに始まりベルリンに終わる』この事実、一人間の手に負えるものか？歴史の流れはいかんともし難い。私はキャンペーンゲームで、歴史の重みと罪を感じて欲しい、そう思うのだよ。」

・・・そ、そうだったのか。そんな深い意味があったなんて・・・しかし、なんという哲学的なゲームなのだ。・・・でも、でも、それじゃあ、一体なんのためにプレイするのですか?余りにも虚しすぎる。・・・ううううっ。

「なあーんてね!いやあ、すぐ真剣に取るのだから、困った人だ。そこまで考えなくとも、よよいのヨイ。ま、好きにやってよ。しかし、普通にやっていたのでは、否、普通より少しうまくやった程度では、キャンペーンで最終的勝利を迎えるのは至難の技だな。マジでドイツ帝国勝利というエンディングを見るのは難しいぞ。諸君、それでも挑戦すると言うのか?・・・ちなみに言っておこう、ドイツ帝国勝利のエンディングも、ちゃんと用意してあるぞ。ふふふ。そこへたどり着くのは、また別問題だがね・・・。更に、もう一言言うなら、モスクワマップがポイントになると思うぞ。では諸君の健闘を祈って、・・・・・乾杯!・・・ぐおぉーっ。」

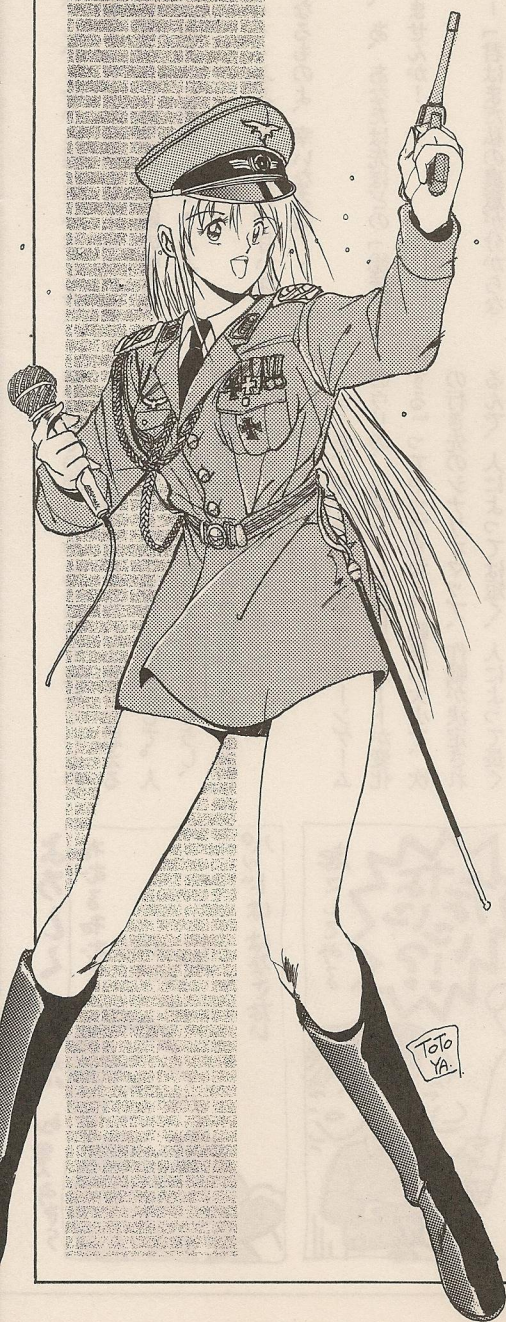
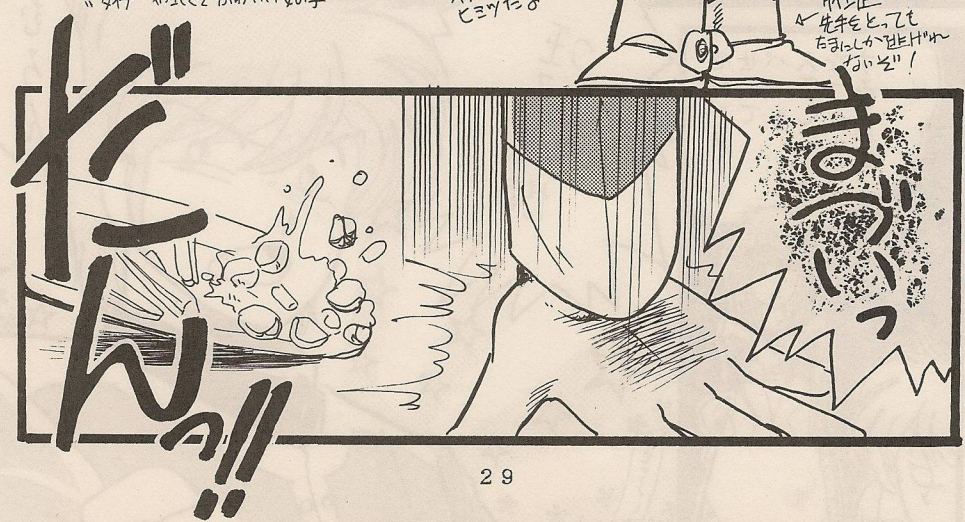
ううーん、寝てしまった。

皆さん、この人を頭に乗せちゃいけなーい!

私も一ユーザーとして戦うぞ!

ADVANCED大戦略の旗のもとに、皆集え!

*尚、このレポートは実際のインタビューを元に筆者である私のちょいとした(大幅な)脚色を加えた物であります事をご了承下さい。(筆者敬白)

(ペ)野郎)

リークの王子様
ちゅりっぷ
作：TOYO.OZAKI
改め
尾崎豊中です
ーぷりんす・おぶ・りーくー
これがあの
ケイン＝さ＝リーク
だ!!
芸名 ケイン＝サ＝リーク
本名 佐伯太郎 18才 A型
いぬ年生
身長 178cm
体重 60kg
趣味 音楽鑑賞
好きな言葉 努力，根性
〃タイプ やさしくてかわいい女の子
ケイン.王子様マント
これが唯一の
王族的で立派な
衣装なんだ
剣を取れば
リークいち（弱い）!!
☆マタのプロテクターは
小物入れなんだ
入ってるものは
ヒミツだよ
王子様脳みそ
☆テクニックの使えない
程度のアタマだ!!
ケイン髪の毛
SEGAのヒーローの
オキテに従ってるから
青いんだ!!
なんだョ!!
歩くとガニマタになるケイン.ひざ
ケイン足
先手をとっても
たまにしか逃げれ
ないぞ!
ずごーんっ!!
まいっ

こんな豚のエサ
食えるか！
さげろ！
オードブルに
ラコニア
ちょうザメの
ムースがなけりゃ
だめなんだ！
ケイン王子は
めちゃくちゃな
わがままだった
ケイン様
ディメイト
だけじゃ
栄養が
かたよります
何様の
つもりだよ
ケイン！
むろん
王子様の
つもりだ
モンスターの
せいで
パンも
入手しにくく
なって・・・
すみません

だったら客にロクなメシも食わせんくせに「お気を付けて」などと言うな宿屋！

——その他何につけても

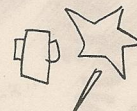
超わがままであった

もう寝るぞっ

ムキムキ石おやじが現れたぞっ

シーレン前へ！

リナは後ろに

ライルバータだ！

あとは
たのんだ!
どどっ!
きぃさぁまぁとぉ
わ～やっぽぁ
あああああ～
戦闘などは
部下がやるものだ
王子はやらない
オレこそ
主人公
オレが居なくては
ストーリーは
続かんのだ!
ザコ・キャラとは
主人公の盾なのだ!
荷物持ちなのだ!
わかったか!
ひ・・・
ひどいわ
てめえ
テクも
使えねー
脳ミソのくせに
ぷるぷる

おれだって
シューソラン国の
王子だぞ！

あたしだって
そーよ！

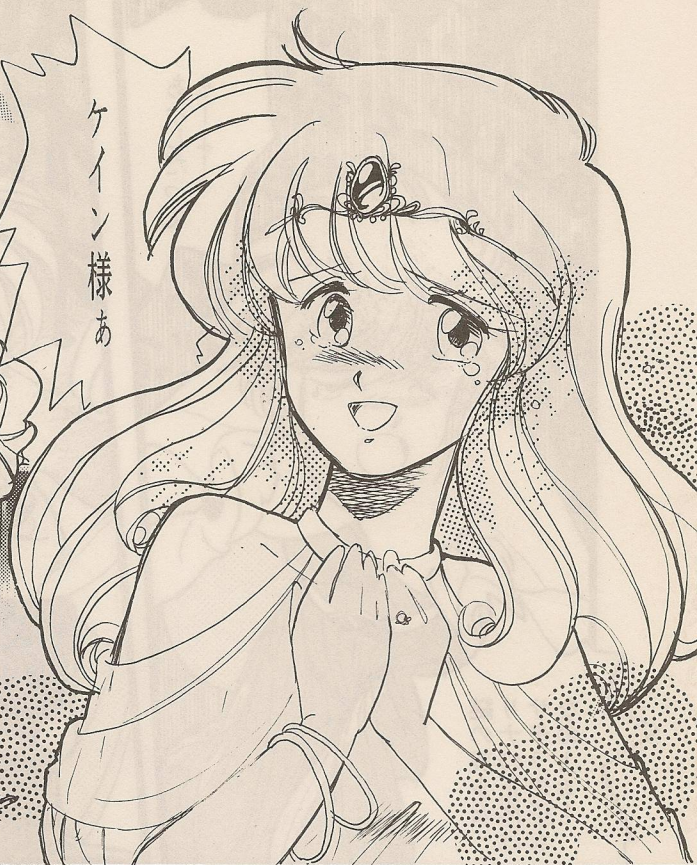
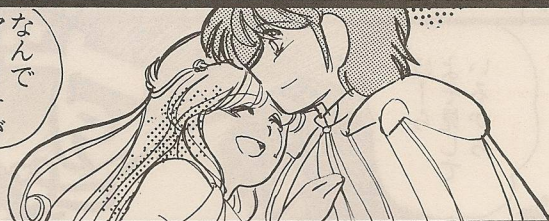
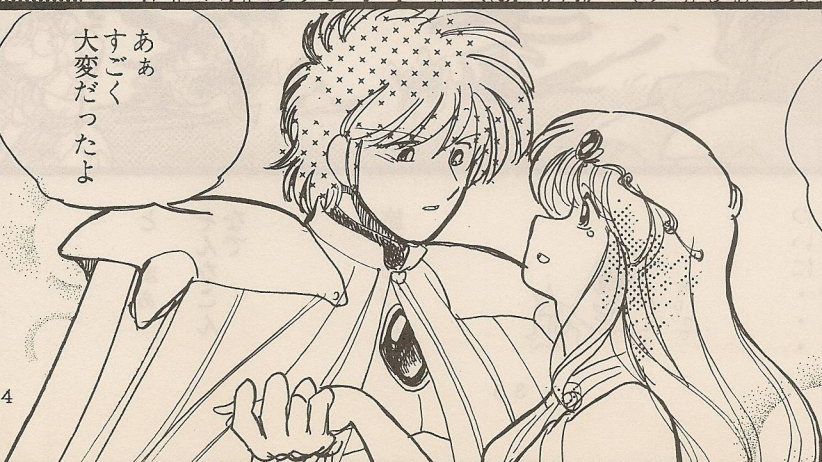
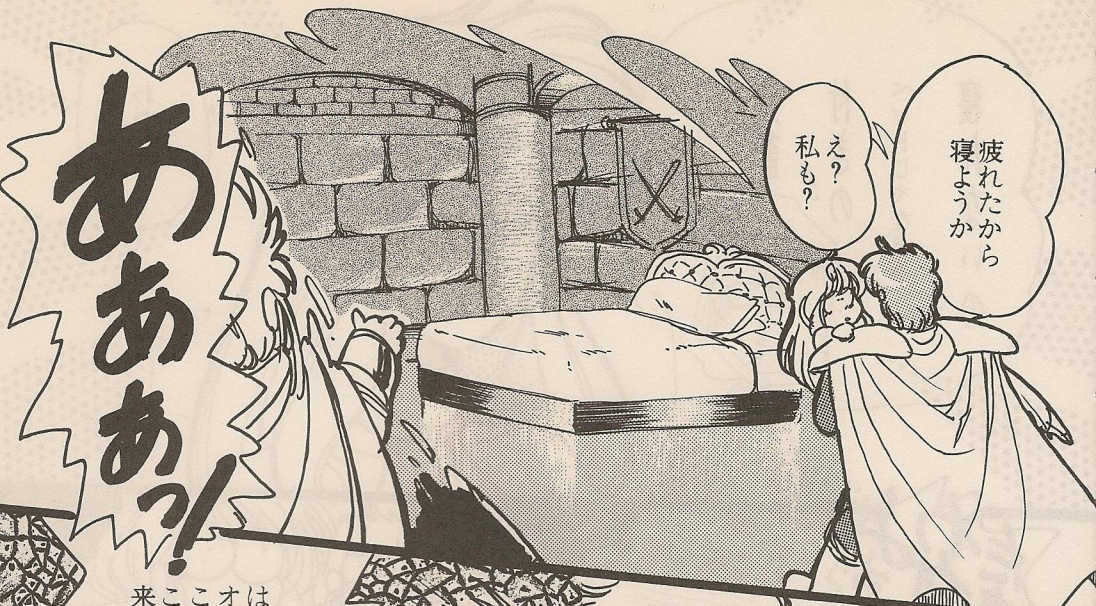
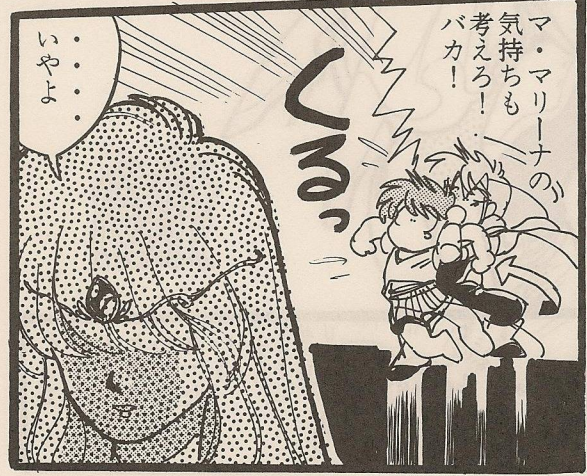
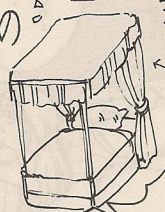
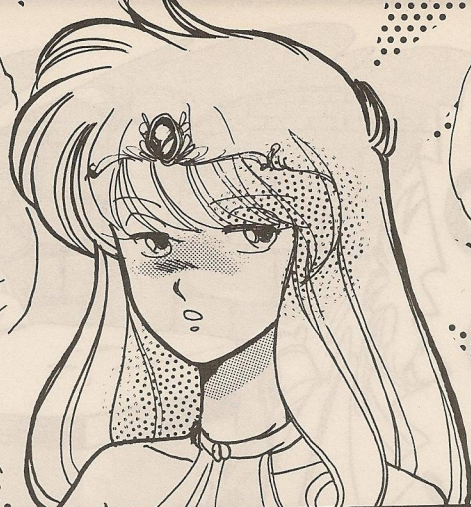
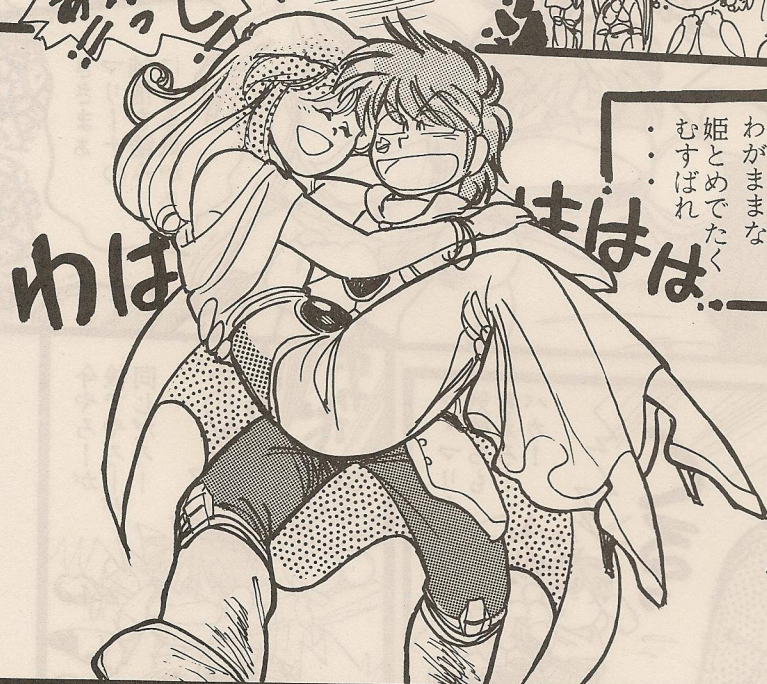
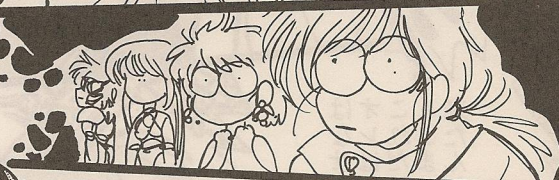
あたしだって！あた
あたしだって！あた

謎の美少女
リナの正体は
サテラの王女
なのよぉ！

ほーら
よそ見して
いるから

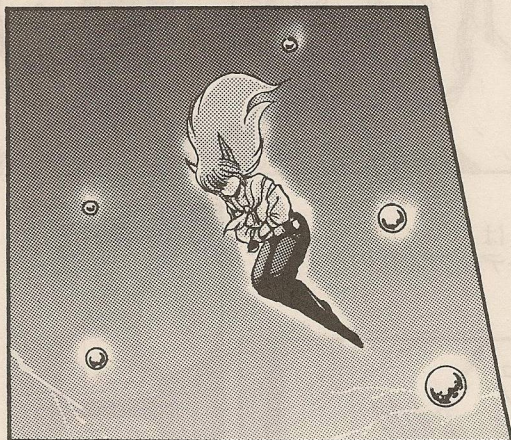
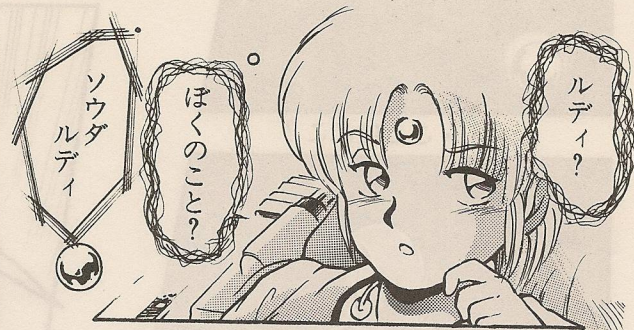
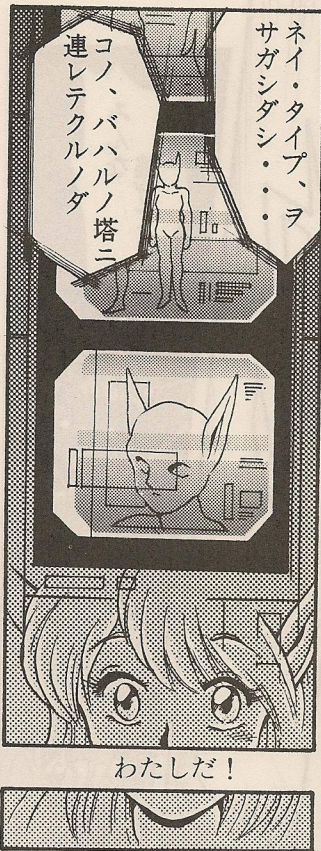
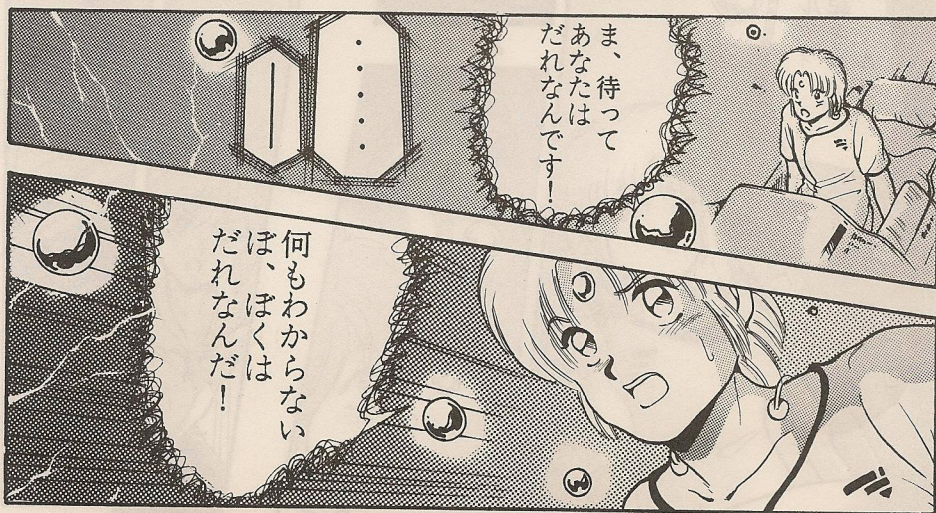
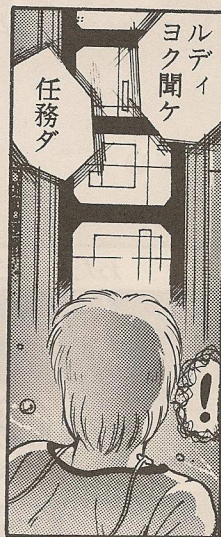
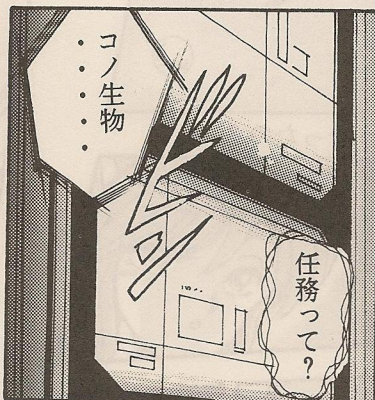
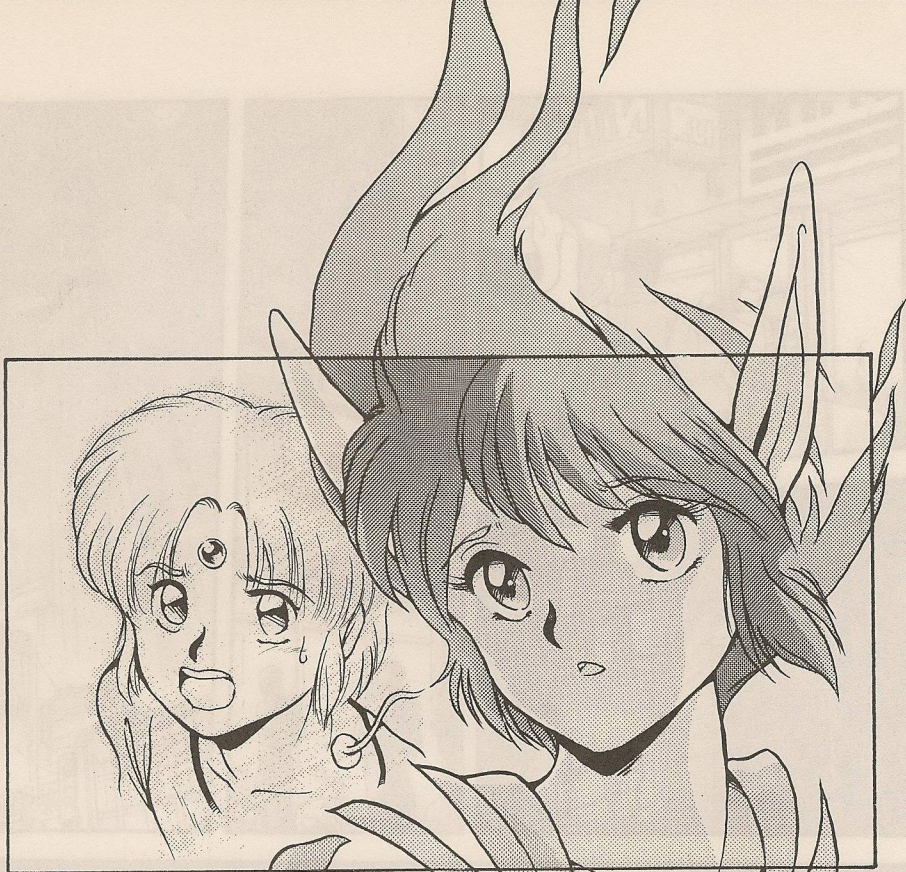
ささっ

と　まぁ
そんなこん
なで
旅はつづき

ついに・・・
マーリナと
再会した
わけである

ケイン様ぁ
マーリナ！
なんでマーリナがあんな奴と相うんだ？
大変でしたでしょう？こんなところまで・・・
あぁすごく大変だったよ

疲れたから寝ようか
え？私も？
ああああっ！
きさまぁマリーナの純情を踏みにじる気かぁ
はなせ！オレはこれだけの為にここまで来たんだぞっ
もう脱いでる
今やろーが後でやろーが同じだろ！
ポカポカポカポカ
オレは王子だぞぉ！
もう脱いでる
マ・マリーナの気持ちも考えろ！バカ！
くるっ
・・・いやよ

わたし
天蓋付きのベットじゃなきゃ寝れないの
これ
よおし!
わかっ
たぁ!!
わは
ははは…
こうしてリーク一のわがまま王子はさらにわがままな姫とめでたくむすばれ・・・
そしてずーーーっと後までわがままであったという
けっ

みんな逃げて！
カッ
・・・ここはどこ？
わたし、どうなったの？
あれは？
ルディ 起キルノダ ルディ

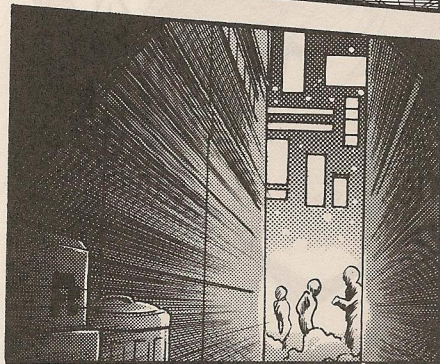
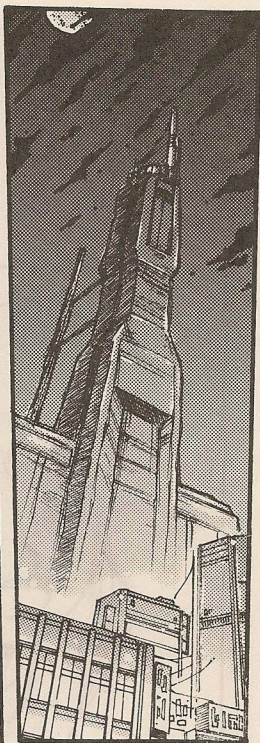
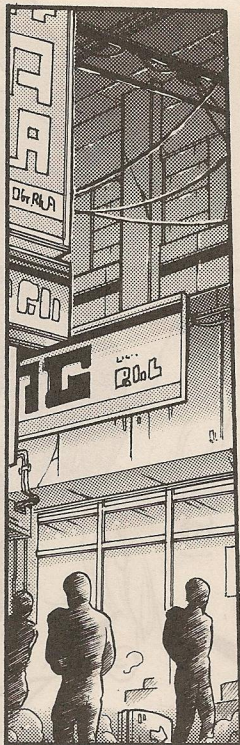
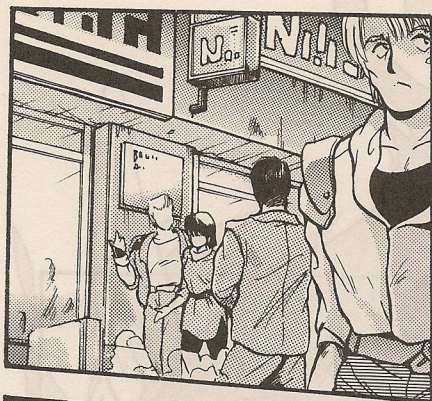
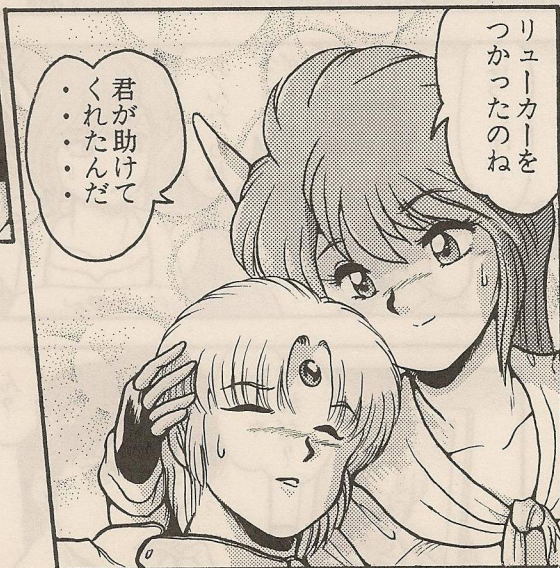
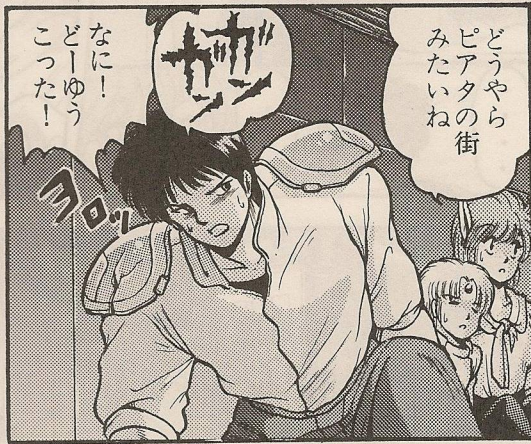
ここは・・・
ルディの記憶の中？

サード

第3話　－　嵐の予感　－

BY. よしぼん

●STORY●
AW　1423
モタビア星最強のハンターであるネイ・サードは、彼女を探していた謎の少年ルディと出会う。そんな彼等に正体不明の機械軍団が襲いかかった

ヵッ
シュウ‥

見たくない！見たくない！

「リューカー」
瞬間移動のテクニック
しかし術者の技能が
未熟な場合、多くの
精神力を消費し、また
転移の衝撃により
精神的ダメージを
うける

ぐずぐず
してると
ヤツらに
見つかるわ
とりあえず
わたしの家に
いきましょう
え！
そんな
ま、まって…

やっぱり
ちょとだけ
休んでいこうか
へ
…
…

ーピアタ.ドヤ街ー

やっと
おちついた
みたいね

あんたもね
さっきまで
ゲーゲーやって
たくせに
ほっとけ！

ん？
ありゃ
だれだ？

えーっ

なによ
それ

ドサ

ず

ひろわれる
以前の記憶は
ないわ・・・

わたしも自分が
何者か知らないの
ルディと同じね

まさか・・・
おまえも
見たのか
あの夢を!

あんたも?

やっぱり
あれは夢じゃ
なかった
のね

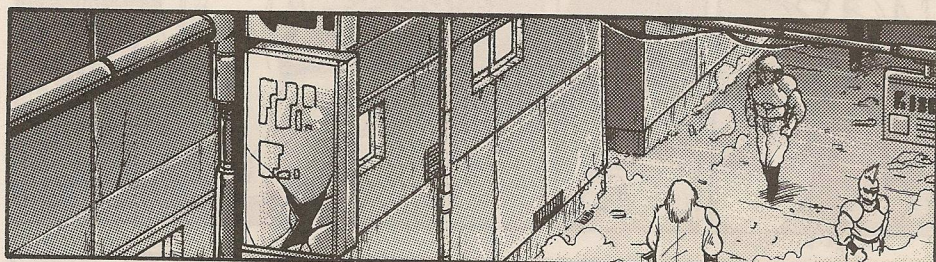
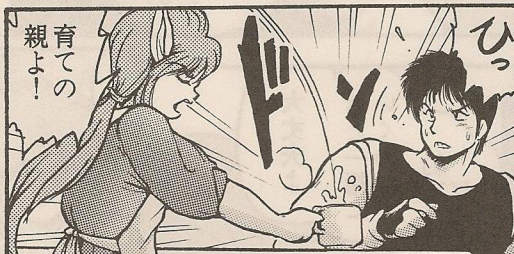
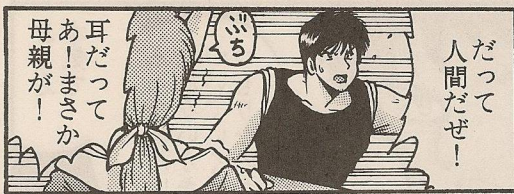
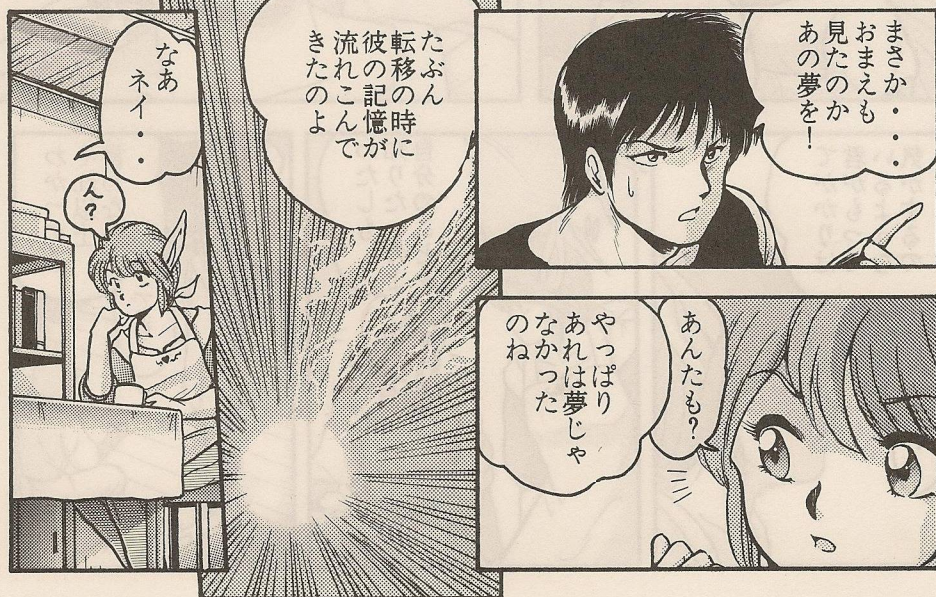
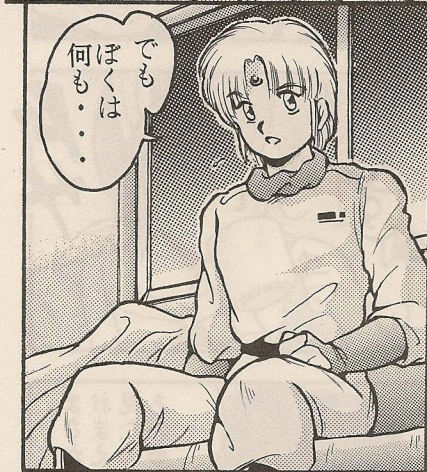
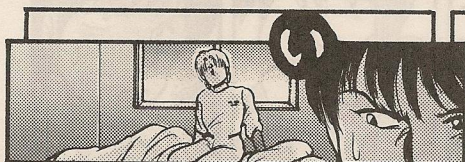
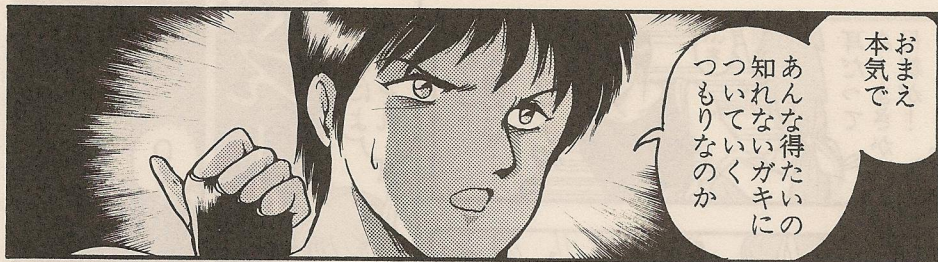
たぶん
転移の時に
彼の記憶が
流れこんで
きたのよ

なあ
ネイ・・・

ん?

！

大丈夫よ
君と一緒にいくわ
約束だもんね

でもぼくは何も・・・

いっしょに
さがしましょう
わたしたちの
過去を

ずー
もーかってに
やって!!

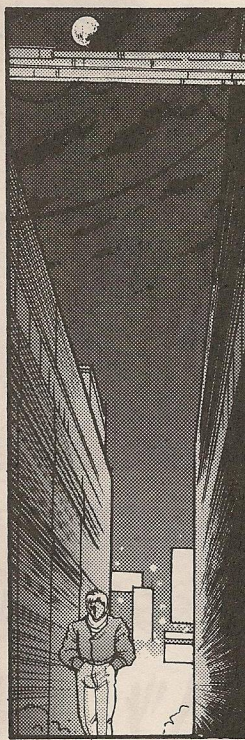
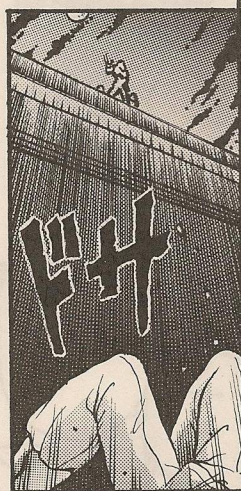
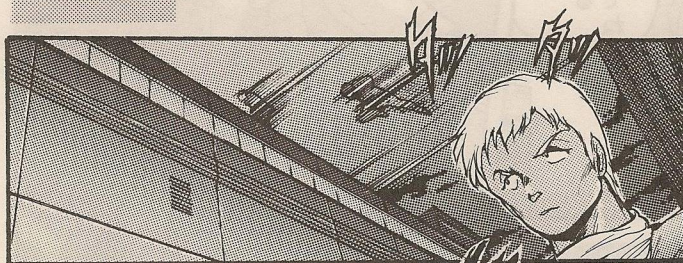
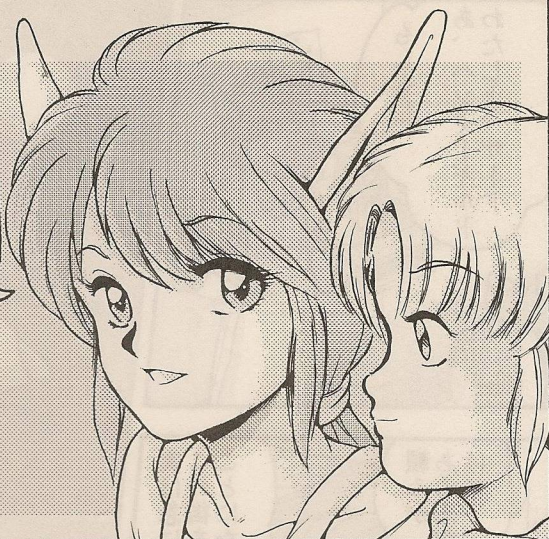
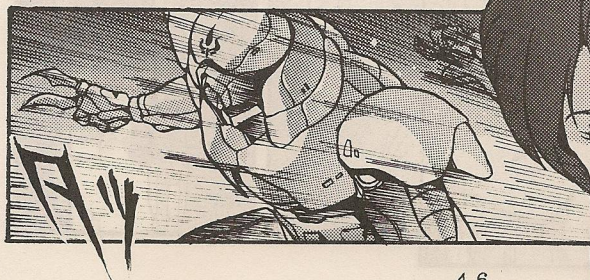
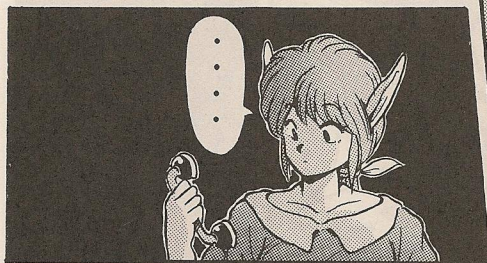
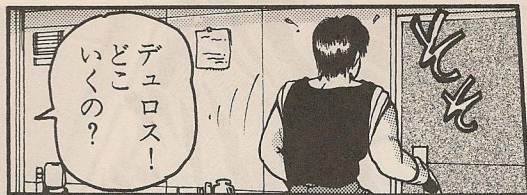
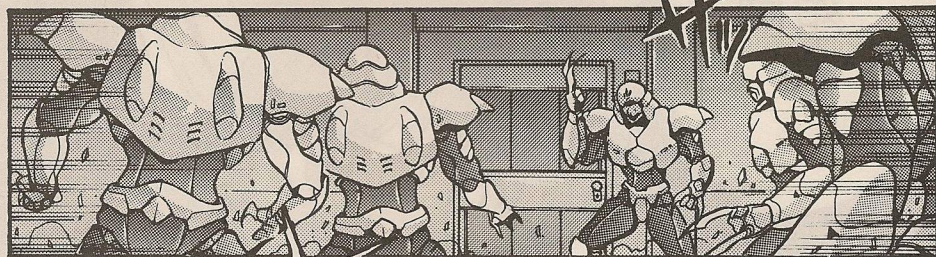
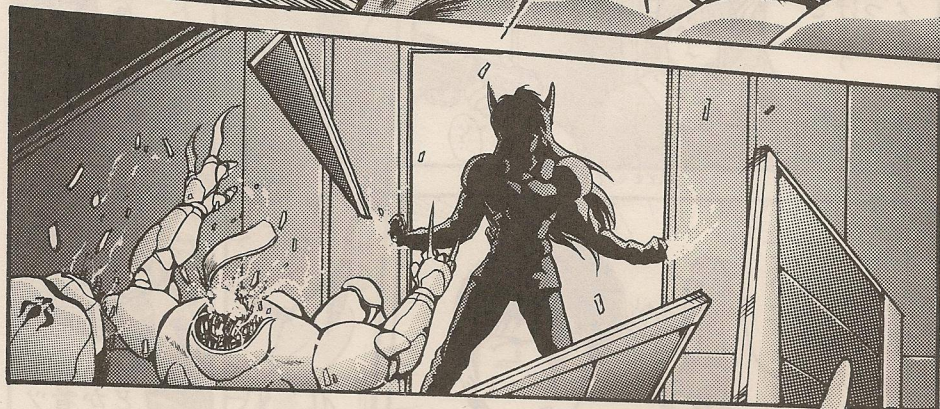
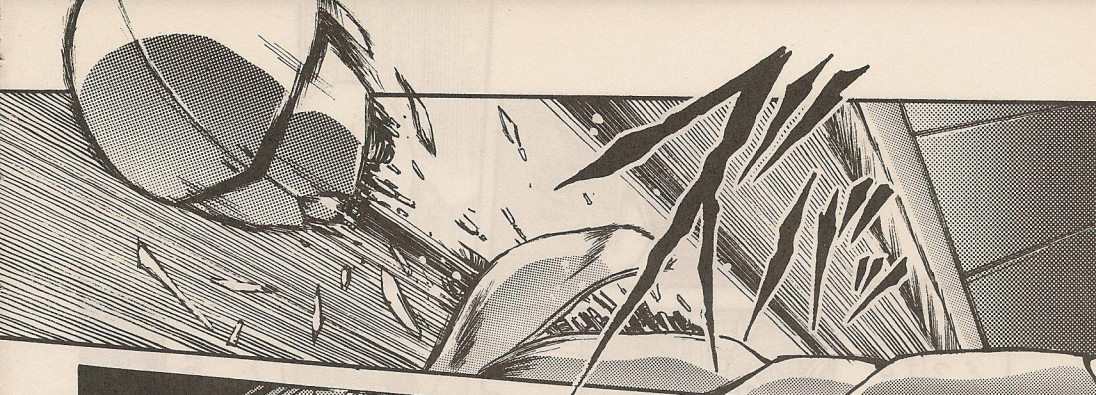
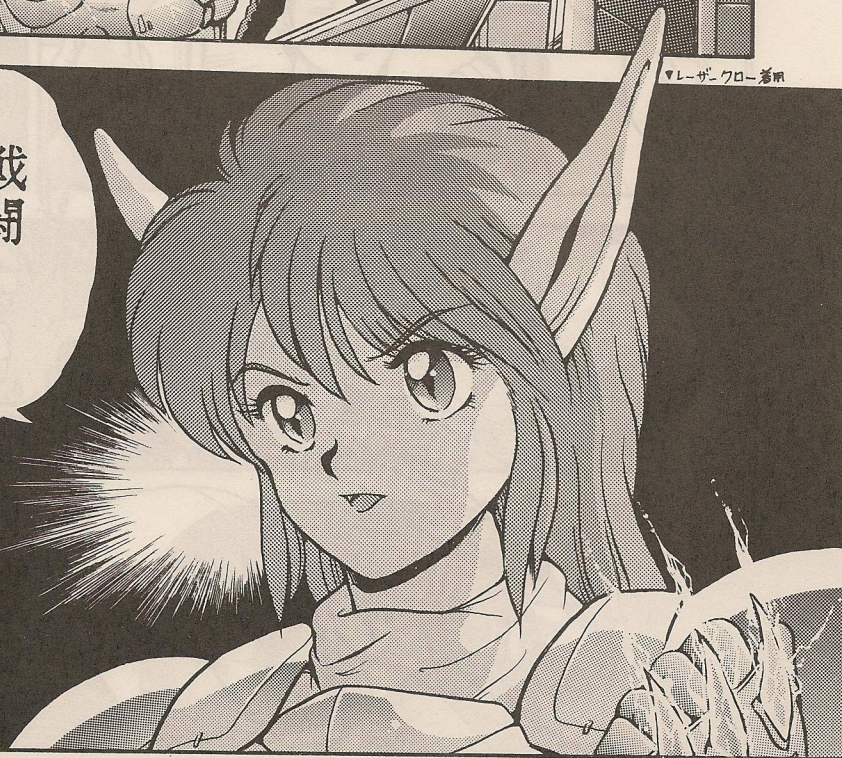
ダッ
ダッ
なんだ？
ビ
ドサ

もしもし
あ、ハンターギルド
わたしよ、サード

実は急に
この街をでる
ことになってね
頼みが
あるんだ
けど・・
ブツッ
もし
もし

・・・・
ツー

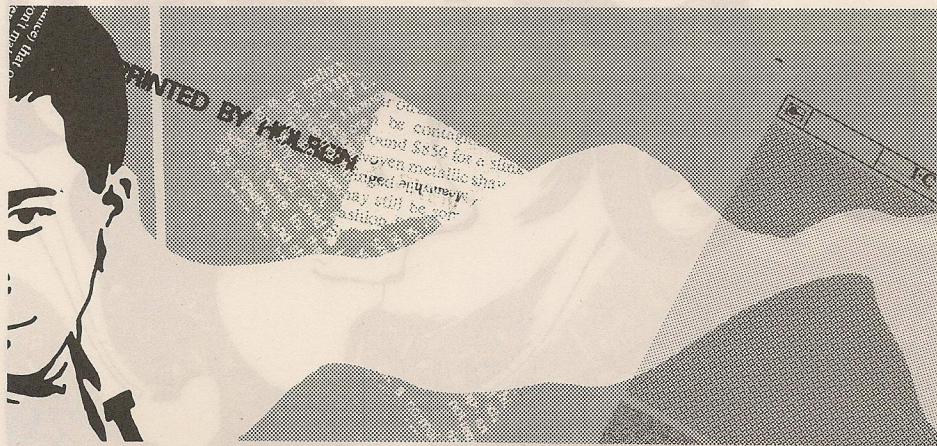
いそいで！
ヤツらが
来るわ！

わたしの
養父を
殺したのも
あの連中よ
わたし自身
何回も
おそわれたわ
ヤツらが
何者かは
わからない
けど
わたしに
とっても
敵なのよ！
デュロス！
どこ
いくの？
今さら
逃げよう
たって
ダメよ
ひぇ
なんでももってる女
たよりに
してるわよ
デュロス！
ルディも
着がえて
レーザーガンじゃ
ねーか…
高級品だぜ

ズバッ
▼レーザークロー着用
戦闘開始よ！
Continued on the NEXT!

「こいつは、合成品じゃないぜ」
ソースがしたたる肉を口に運びながら奴は言う。
「俺がいなけりゃオマエはちっぽけなアーティスト〈凝り性〉なんだよ」目を細める奴。
〈あんたに未来が描けるものかい〉
空気を震わせる事の無い心のつぶやき。
ユニットをしこたま買い込みジャックインするkids。ディスプレイの輝きに魅せられてアーケード〈ゲーム場〉にやってくる女達。フルボリュームのハウス。人垣をかき分けて奥のエアロックを抜ける。スティラウェイ〈階段〉を上がりきった奥のドアには、〈heaven〉と刻まれていた。

〈こいつはモノホンだ〉ナガノ樫の扉が開く。床の素早いmove。Roomの暗がりに包まれる。
微かな明りに目をやると、人DNAのホログラムがゆっくりと回転していた。
「こいつがCDラインにのらなかったら

マヌケの企みだと思ってくれ」
〈合成音じゃないな、肉声だ〉
揺らめく五本指がアツアツのＲＯＭチップ〈素子〉を取り出し、ユニットに組み込む。俺はヘッドセットを着ける。
〈ＴＳＵＫＡ〉の指がエントリーコードを弾き出す。ハイパーな音の中で踊るニンジャ〈忍者〉。〈シャドーダンサー〉。

「合成音のコードにてこずってね、サンプリングの連続。」
「ちょっとした調整に精をだしたたまものさ。クケイ波もハーモニクス〈調音〉の与え方一つだな。」
空気がおどける軽いＴＡＬＫ。電脳の半分は次のプロジェクトアイデアで使用中というところ。
ホログラムの像が切り替わった。かれこれ４月前のＶＴＲ。ホール最前列のＤＡＮＣＩＮＧ　ＫＩＤＳ。髪を切り込んだ顔がクローズＵＰされる。ベーシストの叫び。
「こいつを知っているかい」
ＰＩＡチケットが突き出される。

〈ＤＲＥＡＭ　ＣＯＭＥ　ＴＲＵＥ〉、〈ＳＥＧＡ〉の文字が飛び込んでくる。
「奴ら、ＪＯＩＮＴしている。アルバムはチャートのＴＯＰまでいっちまったし。ホールじゃ〈ＳＥＧＡ〉グッズが手にはいるっていう話。」
〈こりゃ、ツアージョイントだけで終る話じゃないな〉
ＬＩＶＥのホログラフが光る。
――シアワセになってかえってねーっ！
――――――
ＶＯＣＡＬのミワ。ウラヤスのホールだ。
「プロジェクト〈ソニック〉が動いているというゴートゥ〈情報〉が入っている。カートリッジゲームだ。春に・・」
ストレイトライト〈迷光〉に包まれ、記憶がとぎれた。
―――――――――
ゴートゥ―０
―――――――――
土曜の深夜だった。Ｔ．Ｖがドリカムを連れてきた。６０分の特番。あっちのチャ

ンネルではイカ?ンがやっていたんだ。
でも、ドリカムの底力にはかなわない。ファンクのり、シットリSONG、なんでもありだ。歌メロがイカす。T・Vじゃメンバーが集まったイキサツなんかがでていて、見応えありあり。曲はもちろん、バッチ・グー。

オレのダチには、ドリカムにイキッパナシっていうのがいて、ハナシは聞いていたけど、こんなにいいもんだとはしらなかった。そいつが言うには、特番の視聴率ってやつが3%のイカス数字を弾いたってさ。

ゴートゥー　1

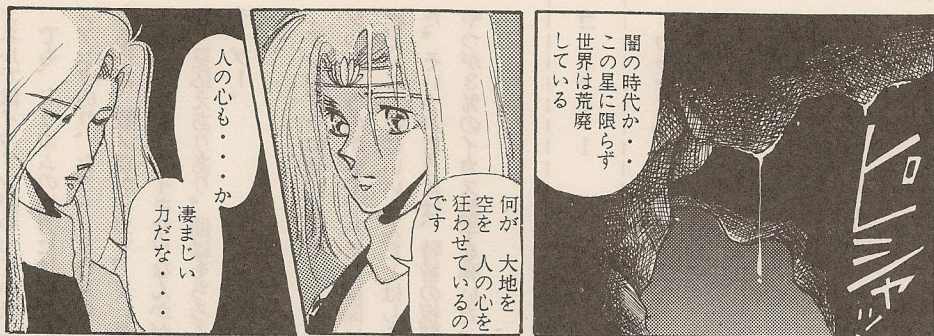
ウラヤスっていうのは初めてだ。ディズニーランドいくのに、隣の舞浜には世話になってるけど。まずは、文化会館がなかなか見えてこなくて疲れたよ。会場に入ったときは1300の席がもう満員。女がイッパイ。始まるや否や総立ち。

BASSのなかむらっち、キーボードの

ニーヒャ、VOCALのミワ。コンサートに行く奴はみんな覚えて置けよ。メンバー紹介のとき、
「ワタシがおんなボーカルのーーっ！」
といってマイクがつきだされたら、
「ヨシダ　みわーっ！」ってみんなで叫ぶんだ。そうすると
「ダヨーン」　とおしりふりふりで答えてくれる。これをやるのがキマリ。

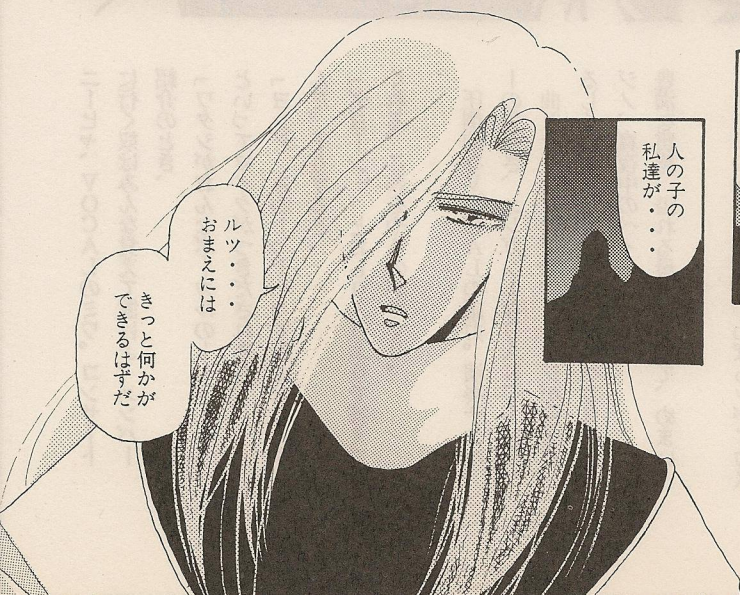
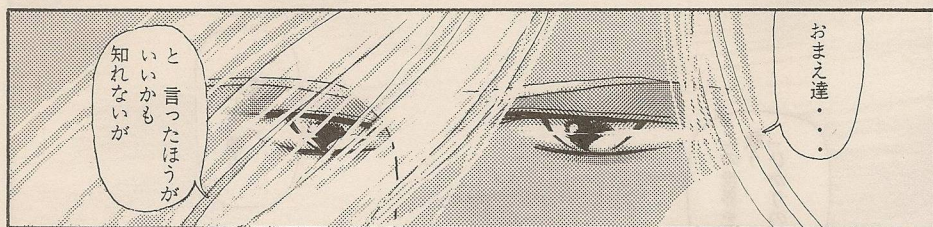
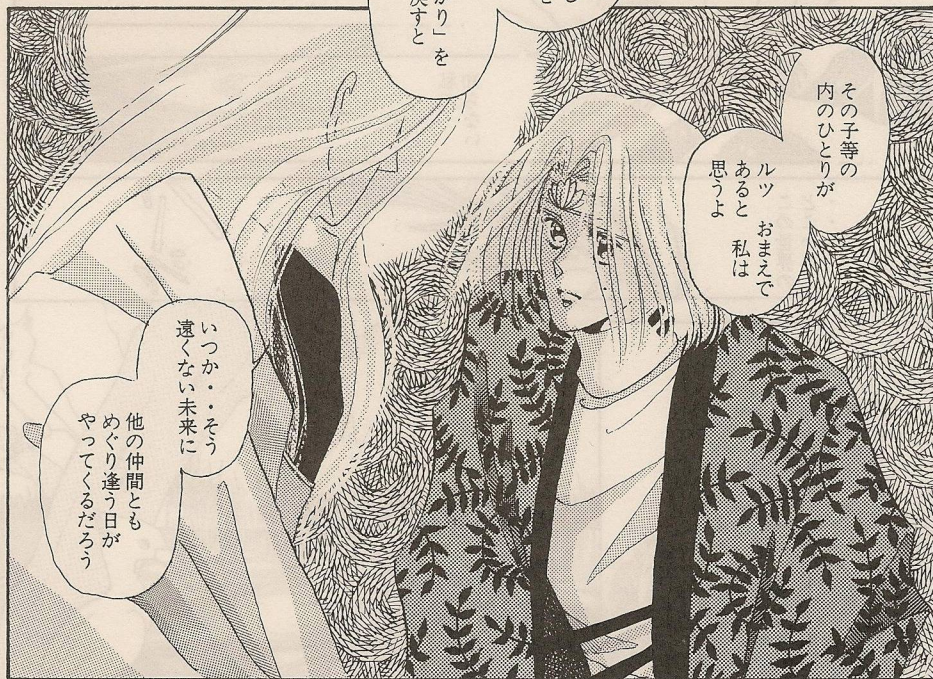
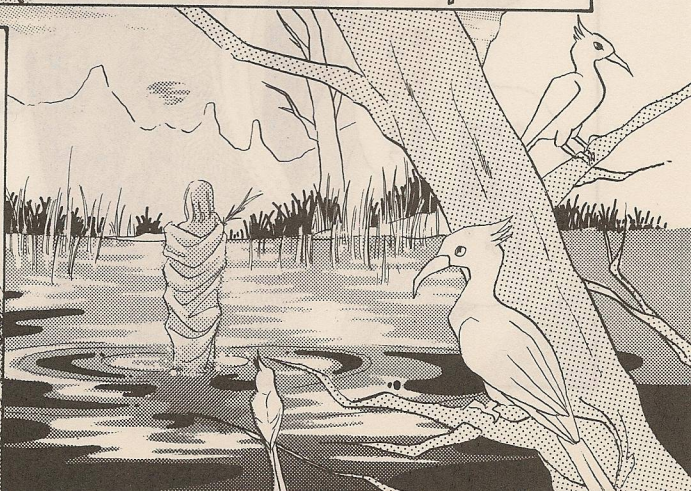
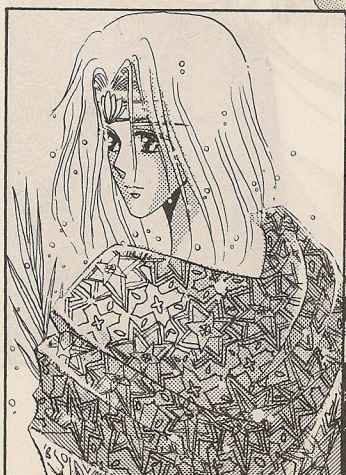
圧倒的なVOCALの威力。演奏ナンバーの豊かさ、エレガントなDANCING。曲とライティングで、ステージが目まぐるしく変わる。月の砂漠、ラスベガスのカジノ、真夜中のベイ・・・
豊満な質感、溢れる量感、そして、めまい。

SONG〈くわばら、くわばら〉がイカスぜ。なかむらっちとニーヒャのデュエットは聞き逃せないね。

P.S　P77の「ドリカム・チケットプレゼント」も見てね。

プロローグ・ストーリー

PHANTASY STAR

後編　　誕生

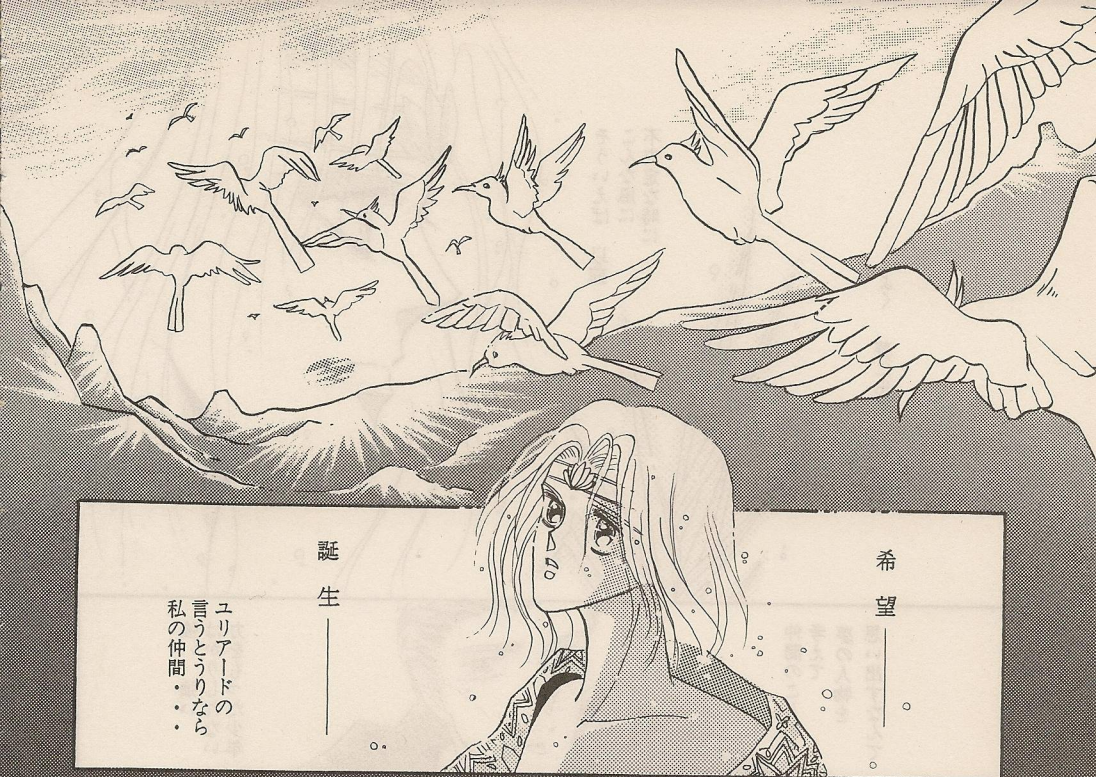
フェニックス　りえ

おまえ達・・・
と 言ったほうが
いいかも
知れないが
前に聞かせた
古い詩を
覚えているか？
あの詩には
続きがある
闇の時代に生まれし
子等が　暗黒の王を
封じ　この世界に
「ひかり」を
取り戻すと
その子等の
内のひとりが
ルツ　おまえで
あると　私は
思うよ
いつか・・そう
遠くない未来に
他の仲間とも
めぐり逢う日が
やってくるだろう

そして闇を滅ぼし
この世界を救う「ひかりの子」よ
私が・・・
いつの日かめぐり逢う仲間と・・・共に・・・
チチチ・・・
では・・・未来の仲間も
私の知らない
この世界のどこかに・・・
パシャ

そういえば　以前
こんな風に
不安定な時に

よく　夢に出てきた　少年

強い　強い
はかりしれない
力をもった少年

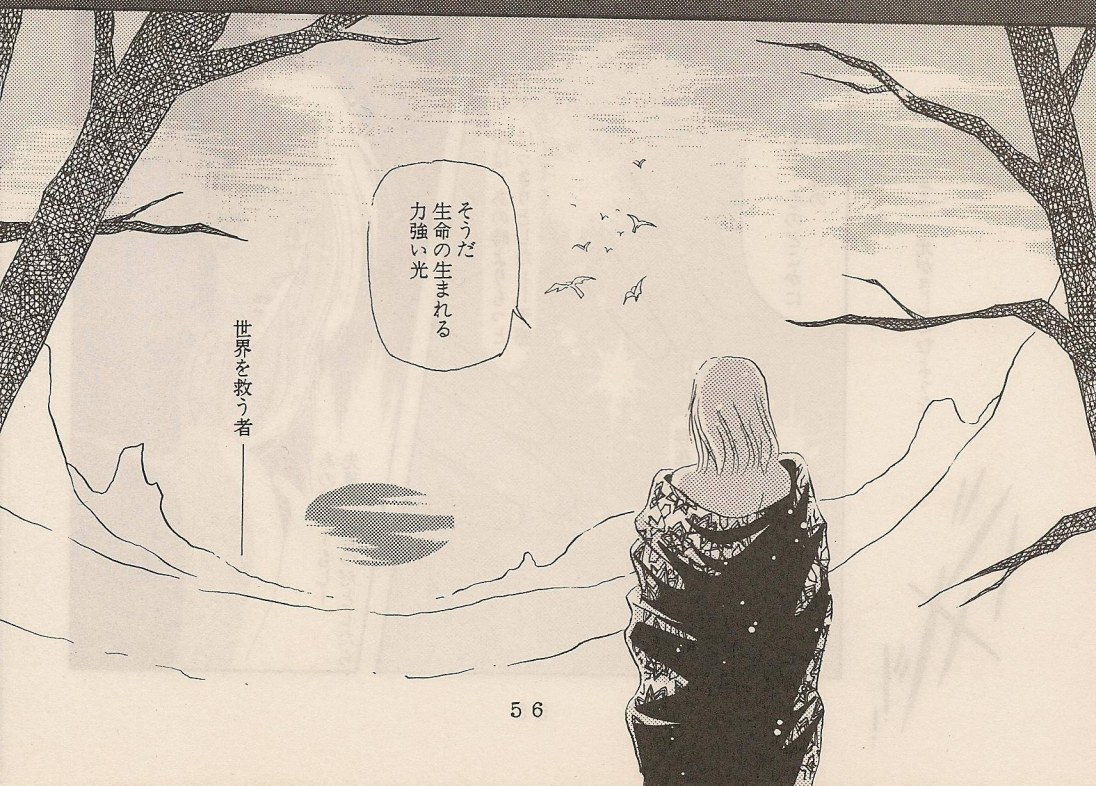
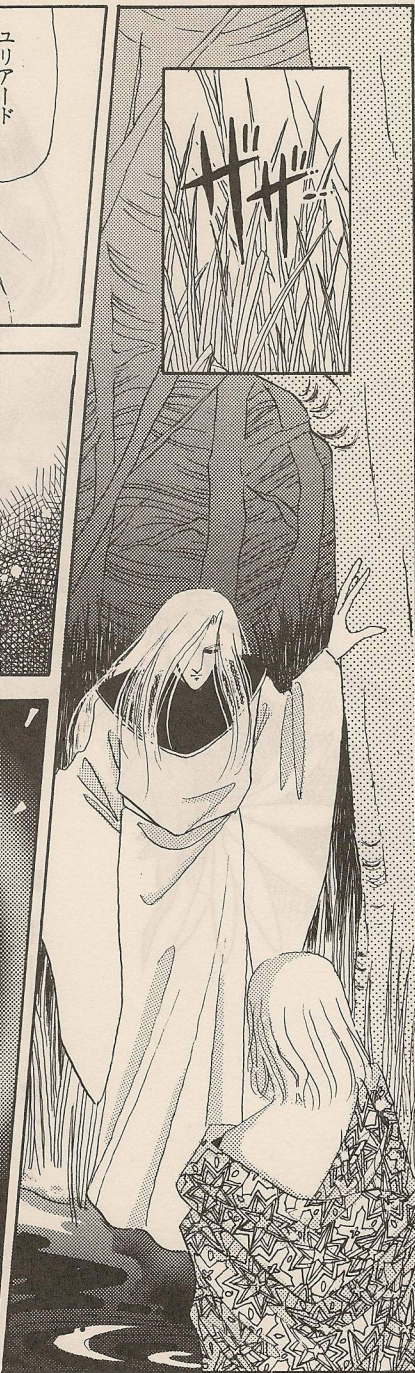
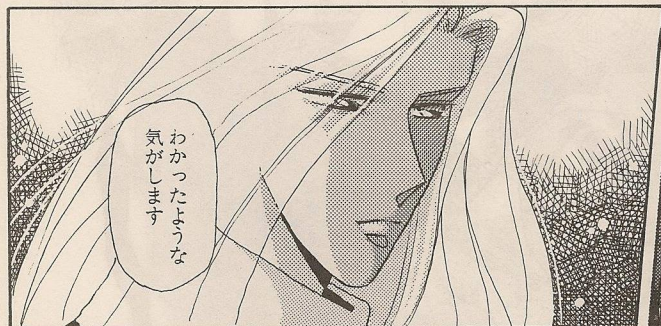
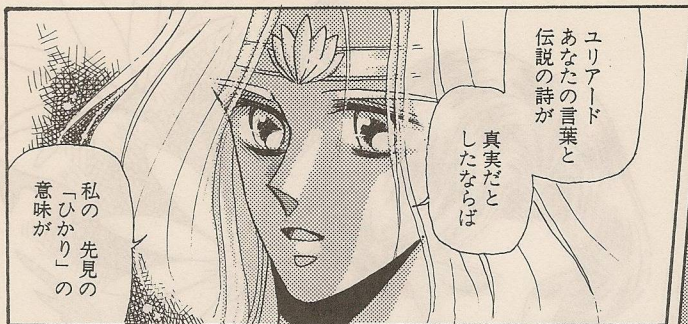
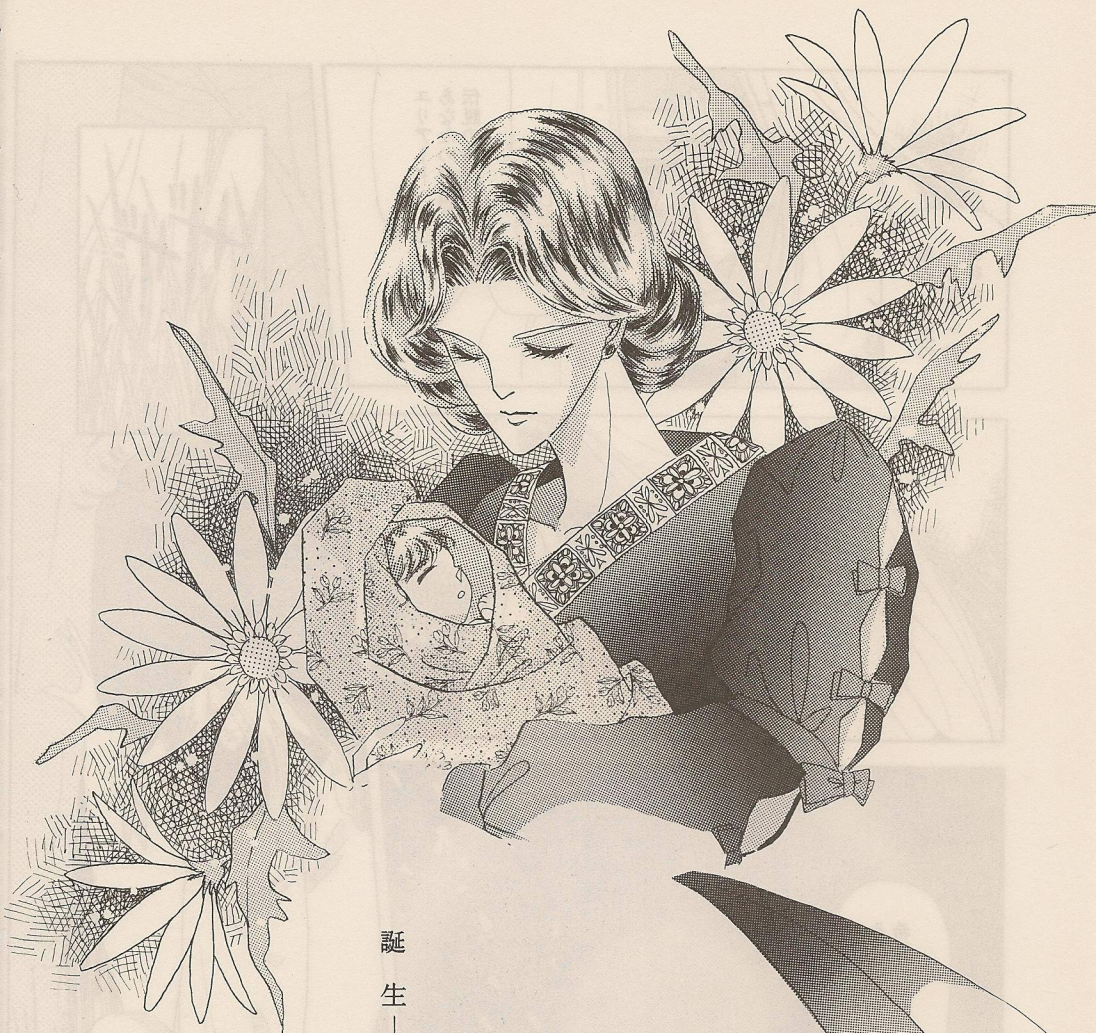
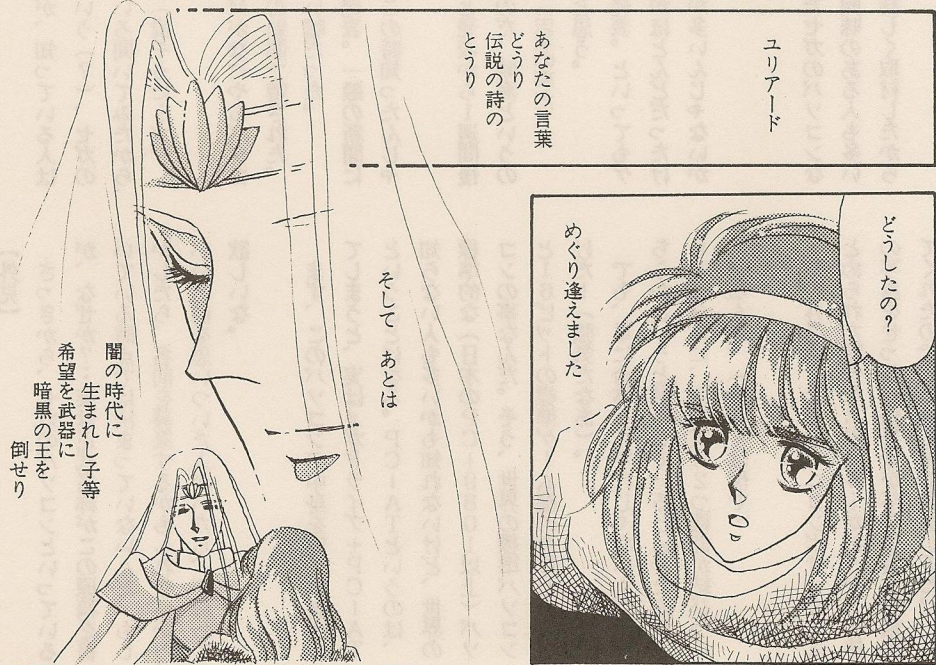
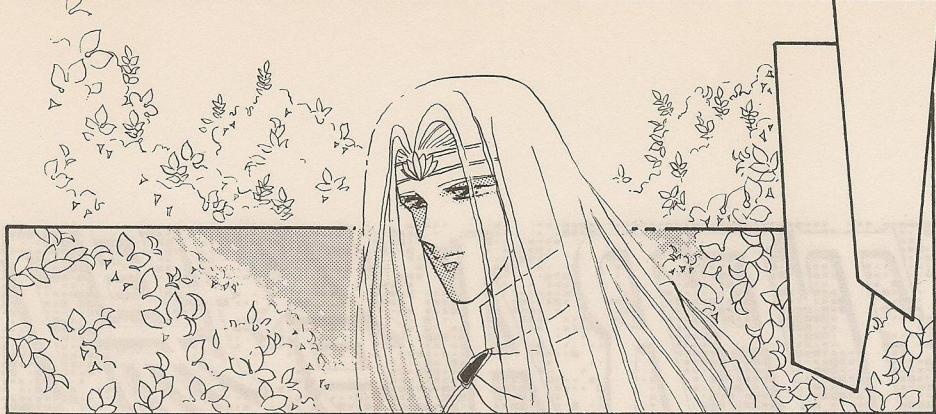
仲間のことを
考えて
夢の人物を
思い出すなんて

そう　光がさしこむような

ザッ!!

希望――
誕生――
ユリアードの
言うとうりなら
私の仲間・・・
そうだ
生命の生まれる
力強い光
世界を救う者――

ザザ…!
ユリアード あなたの言葉と 伝説の詩が
真実だと したならば
私の 先見の 「ひかり」の 意味が
わかったような 気がします
それは・・・ 希望の誕生です

誕生——救いの子よ

ルツ・・・
ルツ・・・
こっちよ
おいてっちゃうから
今いきますよ
ユリアード
あなたの言葉どうり伝説の詩のとうり
どうしたの？
めぐり逢えました
そして あとは
闇の時代に生まれし子等希望を武器に暗黒の王を倒せり
END
Rie. 1990.11.13. ちょう子おねーさん．ありがと

TERA登場!

【露見】

知らない人は知らないが、知っている人はもっと内容を知りたいという（？）、セガのパソコンについて、いろいろ聞いてみたから、みんな心して読むように（偉そうに…）。

９月下旬、セガとＩＢＭがなにやらパソコンを作っていると、一部の新聞で噂された。この時の記事は半分くらい嘘だった。10月15日、セガが正式発表。一般の新聞にも載ったから、みんなもこの時知ったんじゃないかな？

10月22日～25日、なんと発表から１週間後には、晴海に姿を現したのだ。晴海というのは国際見本市会場＝DATA SHOWの事だけど、見に来た人もいると思う。

二月、各雑誌で一斉に発表。といってもゲーム雑誌とパソコン雑誌がほとんどだったけど、この記事で知った人が多いんじゃないかと思う。

こんな感じで発表されたセガのパソコンなんだけど、どうかな？　興味のある人も多いんじゃないかと思って、詳しく取材したからね。ではいってみよう。

【外見】

さっきから、セガのパソコンといっているが、なぜか？…実は正式名称がこの原稿を書いている時点では決まっていないんだ。もしかしたら、名前を募集するかもしれないから、いい名前を思いついた人がいたら、応募して欲しいな。

まず、このパソコンの中身を簡単に説明してしまうと、実はメガドライブ＋ＰＣ－ＡＴということになる。ＰＣ－ＡＴというのは、知らない人も多いかも知れないけど、世界の標準的な（日本のＰＣ－９８０１以上）パソコンの事なんだ。そう、世界の標準パソコンと１６ビットの標準ゲーム機の合体というわけだ！（強気だなあ）。

でも、単に合体しただけじゃないんだ。どちらかというと融合しているといった方が正しいぐらいに、中で実は２つ機能が結びついているんだ。（詳しくは後で）

その外見は、なんとミニコンポサイズにまとめられた精悍なスタイル…かどうか…本体の写真をせっかく編集様が写真製版して載せてくれたので、それを見て判断してね。

【暴露】

ハードのSPEC（本の題名…じゃない）を見てみよう。

開発の方からなんと内緒の性能比較表を手にいれたから、それを大公開してしまおう。

対抗すると思われるパソコンとの比較表だからわかりやすいし、みんなも他の機種との違いが気になるだろうと思って、無理を言って載せさせてもらったんだ。（雑誌でもオリジナルの比較表を載せてたけど…）

まず気になるCPUは（CPUって何?という人は知っている人に聞こう）、なんと世界の主だったCPUを3つ登載しているという。これはちょっとすごいよね。

CLOCK（スピードの事だと思ってね）は最大10MHzとだいたい他の機種と同じだね。ただし、Z80だけはMSXと同じく3.6MHzだ。

グラフィックはなかなか強力だぞ。VGAというグラフィックチップと、VDPというチップの2つをつんでいるんだ。色数とかは表を見てね（PC側のみ表示）。

SOUNDは実はメガドライブと同じらしい。あ、それからBEEP音も…バカにする人もいるかもしれないけど、このBEEP音だけで、PCM並の音を出す事もできるんだぞ（もちろん特殊なソフトを使うんだけど）。

RAMは16bit機としては多い方じゃないかな?VRAMというのは、画面表示用のRAMの事なんだけど、これは並ぐらいかな?

スロットっていうのは拡張をするところだ。1つて書いてあるけど、実はこの1個を複数に増やす拡張ボードというのがあるから、増やそうと思ったらいくらでも増やせるんだ。

それからRAMの拡張は別のところにあるから、RAMを増やすのにこのスロットは使わなくてもいいんだ。

カートリッジスロットというのは、メガドライブのカートリッジを差すところだ。ここで、1つ情報を教えてあげよう。アメリカ版メガドライブである「ジェネシス」のカートリッジも差して遊べるんだ。「ジェネシス」専用のカートリッジで遊べるというのは、アメリカにツテがある人には嬉しいんじゃないかな? ない人は関係ないけどね…さ、さ。

ディスクはメガドライブ用として噂されていた2インチディスクでなく、普及している3.5インチタイプだ。容量は2DDのちょうど二倍ある1.44MBのスーパーディスクを採用している。もちろん2DDもOKだ。

本体に登載しているフロッピーディスクの数は2基もしくは1基で、最上位機種にはフロッピーのかわりにハードディスクを載せた機種もあるんだ。

パソコンにはモニターがつきものだ。でも、セガのはちょっと違う。もちろん専用モニターがあり、すごくきれいなRGB出力の画像を見ることが出来るんだけど、なんと普通の家庭用TVも使えてしまう。

メガドライブのゲームはもちろん、アメリカの有名なゲームソフトの大半を、TVでやることができるんだ。

モニターは別売なんで、お金のない人は本体だけでも遊べるようにしたんだけど、できればきれいに見えるし、ゲーム以外のソフトの時使える専用モニターを購入して欲しいな。そうそうモニターを買うと、メガドライブのゲームもRGB（それもドットピッチ0.31㎜）で見る事が出来るんだよ。

気になる値段とか、付属するソフトとかはまだ決まっていない。表に書いてある「LOADERメニュー」というのはちょっとはやりのGUI（グラフィックユーザーインターフェース…操作をわかりやすく表示することとでも思っていて下さい）を取り入れた、初期画面（メニュー）なんだ。これが、ROMに入っているおかげで、簡単にソフトを起動する事ができるようになっている。

【最後に】

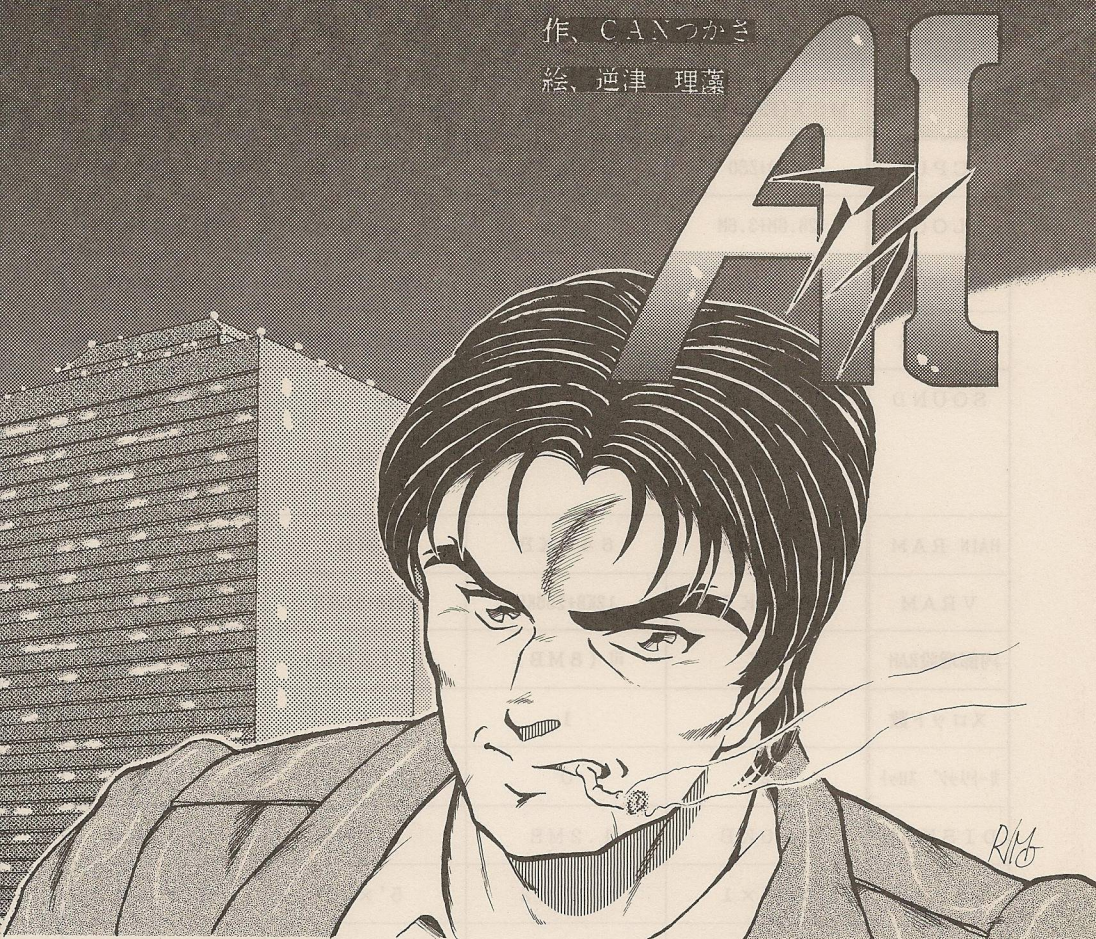
実は、このパソコンについて紹介したい事は山ほどあるんだけど、今回はここまでにしておこう（それに雑誌でかなり紹介されているはず…）。

実はいま、これを使ったいろんなソフトを作っている最中なんだ。こんなソフトが欲しいとか要望があったら、ついている葉書に書いてくれると助かるんだけど…（ちゃんと参考にしているからね）。

もちろんだからといって、メガドライブやGGのソフトをおろそかになんかしてないから安心してね。

えっ、安心できない？…ハイがんばります。

性能比較表

	MSX(FS-A1ST)	PC－286C	X68000 PROII	NEW PASOCON
CPU	R-800+Z80	80286	68000	80286＋68000＋Z80
CLOCK	28.6M+3.6M	10M	10M	10M＋10M＋3.6M
最大DOT数	512×424	640×400	768×512(max)	720×480(max:VGA)
最大COLOR	19268色／19268色中	16色4096色中	65536色／65536色中	256色／26万色(VGA)
SOUND	FM 6 PSG 3 PCM 1	FM 3 PSG 3	FM 8 PCM 1	FM 6 PSG 3 PCM 1 BEEP 1
MAIN RAM	256KB	640KB	1MB	1MB
VRAM	128KB	12KB+256KB	512KB+512KB	256KB+128KB
内部増設RAM	不可	可（8MB）	可（12MB）	可（2.5MB）
スロット数	0	1	4	1
ｶｰﾄﾘｯｼﾞ ｽﾛｯﾄ	2	0	0	1
DISK容量	720KB	1.2MB	1.2MB	1.44MB
DISK数	3.5'×1	3.5'×2	5'×2	3.5'×2
HDD	内蔵不可	内蔵不可（？）	内蔵可（40MB）	内蔵可（30MB）
モニター	TV可	TV不可	TV不可	TV可
RGB周波数	15KHz	24KHz	15、31KHz	15、31KHz
外形特徴	ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ一体型	ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ一体型		ミニコンポサイズ
値段	8.8万円	16.8万円	28.5万円	10万～20万円？
付属ソフト	メニュー 漢字ベーシック ワープロ MSX-DOS2	ベーシック	DOS ベーシック ワープロ ユーティリティ	LOADERﾒﾆｭｰ

「アイ…おまえはいま、どこで、どうしているんだ…」

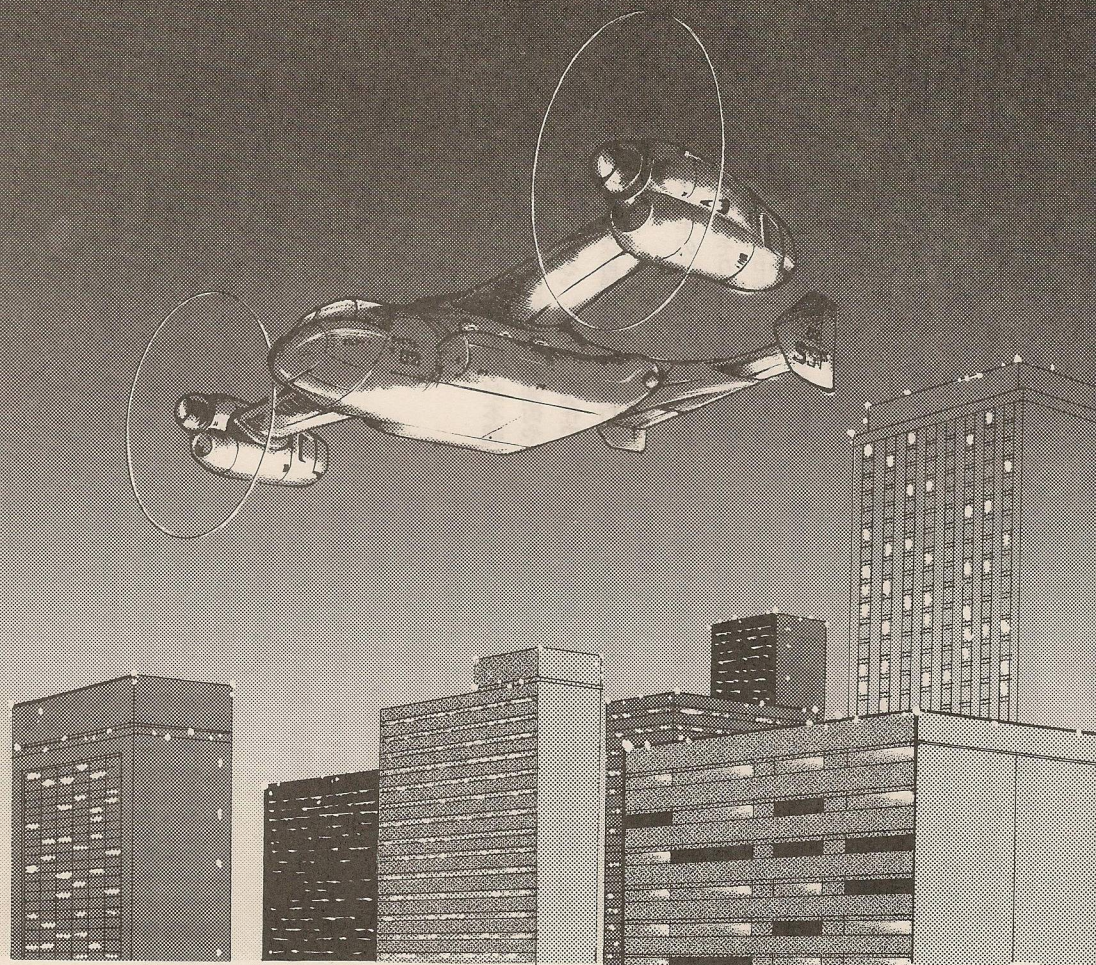
と、男はつぶやいた。

＊　＊　＊

ネオトキオ—その夜の暗闇を嫌って、それを漆黒の宇宙に押し戻すように、人が作り出した極彩色に彩られた人工の明かりをこうこうときらめかせている超高層ハイテクビル群の上空を、一機のティルトローターVTOL機V-22Aオスプレイが飛ぶ。

機は、それに装備されているステルスシステムを最高レベルで稼働させ、これから起ろうとしている事を、まるで人々に悟られないかのように静かに飛行していた。

そのコ・パイシートに座る30代半ば、少し白髪まじりの頭をした精悍な顔つきの男は、眼下の人間のダークサイドを覆い隠すように輝く虚飾に満ちた光景を見つめながら、この機のステルスシステムは無意味だなと思った。

それは決してシステム自体が機能していないとか、旧式であるという事ではない。装備

されているステルスシステムは最新式最新鋭のものであり、北米連邦軍が正式採用したものである。

「ヤツにこんな子供騙しは通用すまい…」

そう、この男が追いかける想像を絶する超自然的な力を身につけたヤツには、まったく無意味なのである。

機は、ネオトキオ上空を過ぎ海上に出ると低空飛行へと移り、海面すれすれを目的地へと飛行した。

海上に出ると同時に男の目には、巨大な海上に浮かぶ人工建造物が目に移った。それは過去に人工島の上に構築された高さ二千メートルにも及ぶ超々高層ビルで、その形状は正三角柱を積み上げた形をしていた。だが今では、神々をも恐れず天を目指したバベルの塔が神々の怒りに触れて朽ち果てたように、ビルの中程から崩れ、その無惨な姿を星明りの下に曝しているのである。

男がその過去の残骸を感慨深げに見つめていると、パイロットが男に話しかけた。

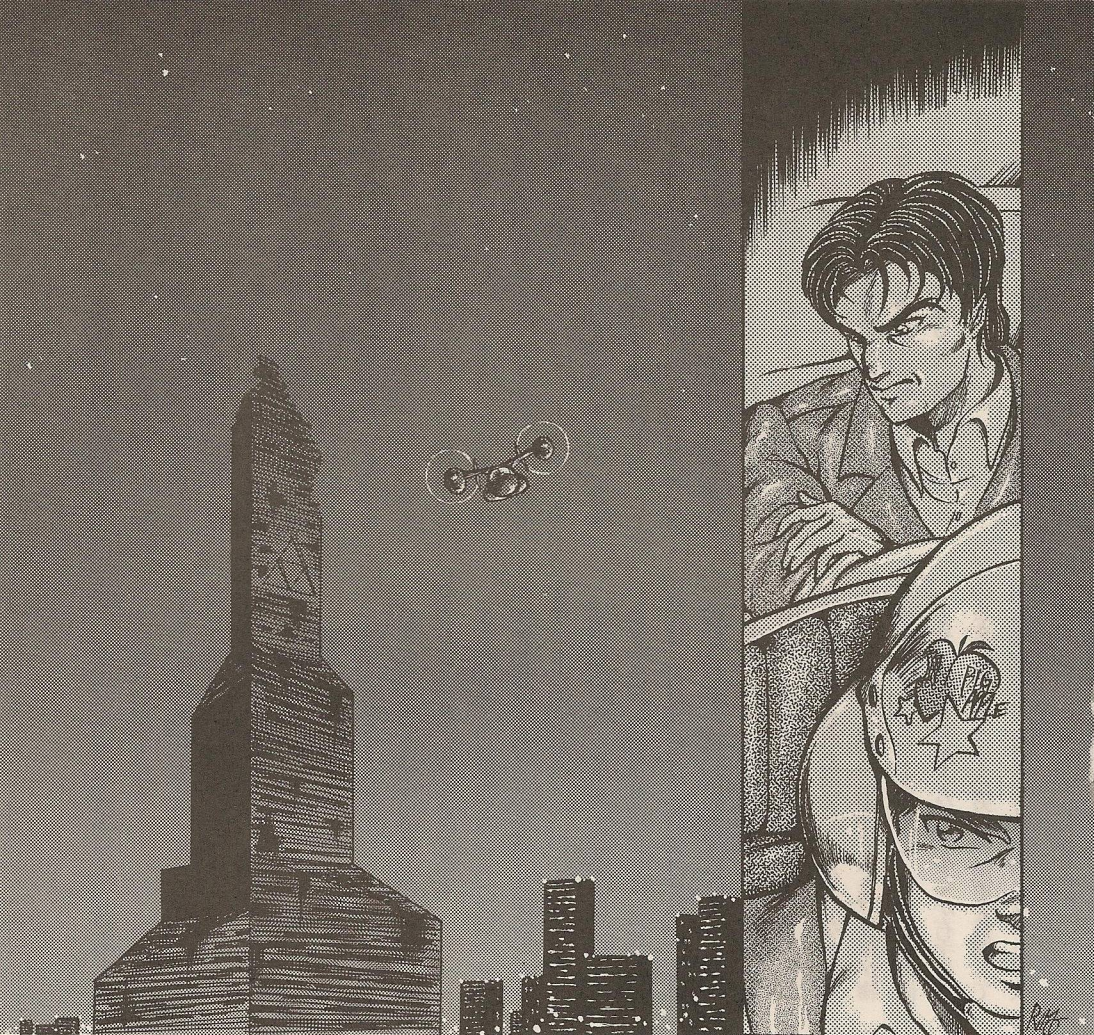
「主任、地上班の配置が完了したそうです」

「わかった」

男は静かに答えると、ジャケットの奥に潜む肩から掛けたガンホルスターから愛用の銃、

装弾数十五発、旧米陸軍の標準装備であったベレッタM92Fを取り出すと、弾倉を確かめてスライドさせ初弾を薬室へと送り込んだ。
その表情には、激しい憎悪を伴った怨念とも言うべき強い意志が感じられた。

＊　＊　＊

ネオトキオベイエリア、かつて人々が本能的に母なる海を求めて、その湾岸に歓楽街や住居を建設した地域である。しかし、現在では見る影もなく、新たな再開発計画が進行していた。
そのエリアのまだ手のつけられていない倉庫街。人影もなくひっそりとして夜の暗闇に押し包まれている。その中の一つ、巨大な倉庫の中から壁ごしにかすかにきこえる人のうめき声とも何らかの呪文ともとれる不気味な声。
倉庫内、誰も引き取り手がなく山積みにされた荷物の奥が広いホールになっており、薄暗い発光ボードの下、赤いマントを身に着け、正三角形のペンダントを首から下げた百人程度の老若男女がひざまづいている。その中には、華やかな貴金属を身に着けた老婆やでっぷりと太って脂ぎった中年男など、一目で私利私欲に凝り固まった人間である事がわかる人々ばかりである。
その人々の向こう側、壁面にそくして大きな祭壇が設えてあり、そこに向かって深紅の絨毯が敷きつめられた階段が伸びている。祭壇の壁には、赤地に正三角形三つをピラミッド状に重ねて正三角形を構成する、グレートトライアングルと呼ばれるこの秘密宗教のシンボルマークが金色に光り輝いている。そして、その祭壇には現金の札束や貴金属、宝石など、人間の欲望を象徴するような品々が供えられていた。
倉庫から漏れ聞こえていた不気味な声は、そこにひざまづく人々が祭壇に向かって口々に叫ぶ信者達の声だったのである。ある者は髪を振り乱して大声で叫び、またある者は這いつくばって、額を地面に擦りつけて何事かをつぶやいていた。倉庫内のホールは、天から垂らされた細い蜘蛛の糸にすがりつく亡者共のように、叫び声を上げて自分達だけが何かにすがって助かろうとする人間の欲望に満ち満ちて、異様な雰囲気を醸し出していた。
その人々の前に現れる黒い衣装を身に着けた5人の男達。その胸には大きくシンボルであるグレートトライアングルのマークが誇示されている。全員、丸坊主で頭髪、眉毛がなくその青白い顔の窪んだ目には妖しい光をたたえており、薄い唇は真一文字に結ばれていた。
その五人の男達の真ん中に位置するリーダー格と思われる男が一歩前へと出ると、眼前に集う信者達を静するように大きく両手を広げた。すると、口々に何事かをつぶやき叫んでいた人々は水を打ったように静まり返った。
男はおもむろに口を開き、信者達に訴えかけるように大声で話し始めた。
「選ばれし民達よ、今日はよくぞまいられた。今日は、我が教団の創設者であり、すべての万物を司られる創造主様が、あなた方をお救いする為に御降臨なされます」
信者達の間から驚きと喜びに満ちた歓声が上がる。
「皆さん、創造主様は堕落したこの世の中と欲望に満ちた愚かなる人間を裁くべく、あのカタストロフィを起こされた。そして、人々の欲望で腐りきった世界をすべて無に戻し、選ばれた民達だけの新しい世界、ユートピア

を創造すべく我々に機会をお与えになって下さったのである。だが、しかしどうだ！その チャンスをみすみす愚かな一握りの人間どもによって逃がしたのだ。世界は、結局何も変わらなかったのである。世の中を見よ、大国は旧世紀と変わらずヘゲモニーを争い、政治家や官僚は金と権力を求めてさまよい、巨大企業は民衆を踏み台にして成長していき、特権階級は私利私欲を貪り、愚民共は義務を忘れ権利だけを主張する。この世界に幸福はないのか！希望はないのか！否！ここに創造主様がおられる。創造主様は必ずやあなた方救われるべき選ばれし民達を救い、創造主様が創造される世の楽園へと導いて下さる救世主たるべき唯一のお方なのです！さあ、みなさん祈ろうではありませんか、創造主様にお願いするのです。永遠の命を得て、幸福を、希望をみなさんのその手に掴むのです！」

祭壇に向かいひざまずいて祈り始める黒服の男達。

「創造主よ、我々選ばれし民を救い給え！」

そして、それと呼応するように信者達が祭壇に向かって同様に祈り始める。

「創造主よ、我々選ばれし民を救い給え！」

「創造主よ、我々選ばれし民を救い給え！」

「創造主よ、我々選ばれし民を救い給え！」

信者達のテンションはしだいに高まり、祈る声は段々大きくなり興奮状態へとなっていく。そのテンションが最高潮に達した時、祭壇の上に掲げられたグレートトライアングルの前の空間が陽炎のように揺らめきだし、そのねじれた空間の中に人らしき影がゆらゆらと現れる。その人らしき影はしだいに実体化していき、白い衣装を見にまとった１０歳前後の少年の姿を形作る。その少年の顔はまるで天上界の天使のようであり、髪は金髪、碧眼でその表情には少年そのままのピュアなものを秘めていた。

空中に静止していた少年は信者達を一瞥すると、祭壇の前に音もなく舞い降りた。

一心不乱に祈りを捧げていた信者達は、少年が舞い降りるとその事に気付き、少しでも創造主に近付こうとする者や喜びの声を上げるもの、号泣しだす者などで騒然となった。

少年は信者達のその声に答えるように、天使のごとき微笑を見せ軽く右手を上げた。

少年は祭壇の下に位置する黒服のリーダー格の男に目で合図を送ると、黒服の男はうなずき大声で信者達を静した。

「民よ！選ばれし民達よ！神の声をお伝えいたします。創造主様はあなた方選ばれし者達を楽園へとお導き下さろうとしています。だがしかし、残念な事にこの中に創造主様を裏切った者がいるのです！」

信者達の中からどよめきと、裏切り者を罵倒する声があちらこちらから上がる。

「裏切り者は殺せ！」

「裏切り者には天罰を！」

倉庫内は、腕を頭上に振り上げて裏切り者を弾劾する信者の声で満たされる。

その時である、信者の中から一人のやせた中年男が群衆を掻き分けて後方の扉の方へと駆け出したのである。

祭壇の前、高みに立って群衆の様子を見ていた少年は、その男を見逃がしはしなかった。少年は、唇の端にかすかに笑みを浮かべると、その信者達から飛び出した男に向かって白いマントの下から右手をゆっくりと突き出した。

中年男は顔面蒼白、冷汗でびっしょりとなった体で放置された荷物につまずきながらも出口に向かって必死に走っていた。少年が物を掴むようにその手を握ると、男は体が硬直して身動きがとれなくなり、少年が右手をそのまま頭上にかざすと男の体は宙を移動して信者達の頭上へとまるで絞首刑となった罪人

のように空中に吊るされた。男は、その自分の意志とは無関係な行動に必死に抗っていたが、所詮は無駄な抵抗であった。

「お許しを！創造主様、どうかお許しを！私が間違っておりました、すべては脅かされてやった事でございます。どうか、どうかお許しを！」

と、男は考えつく限りの言い訳を並べたてたが、それもまた天使の顔をしたこの金髪の悪魔には無駄なことであった。

少年が目を細めると、男の口は無理矢理閉じられ聞くに堪えない言い訳は止んだ。

信者達は、思い思いに男に向かって 悪口雑言を並べたてていたが、やがてそれは一つになり、

「裏切り者には天罰を！」

という大合唱へと変わっていった。

＊　＊　＊

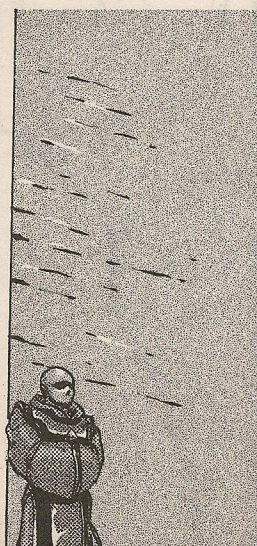
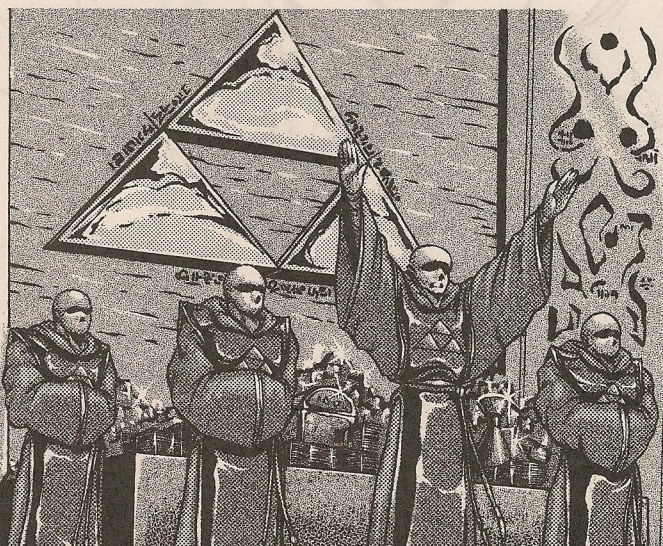
その少し前、人々の欲望が渦巻く巨大な倉庫の屋上へと、Ｖ－22Ａオスプレイがその巨大な二基のローターを徐々に地面に対して垂直に向けながら着陸態勢へと入っていった。

このＶ－22Ａオスプレイはティルトローターを具現化した初めての実用機であり、ティルトローターとは、離着陸時には従来のヘリコプターと同様にそのローターを九十度起こして離着陸を行ない、飛行時にはそれをプロペラ機と同様に前方に向けて飛行できるシステムの事であり、この機はヘリとプロペラ機の長所を合わせ持った機体なのである。そして、その外観は主翼、水平、垂直尾翼をもっいているので、ヘリというよりはプロペラ機に近い外観であった。Ａ型とは特殊任務用機の事である。

機は、スターライトスコープシステムによってモニター上に映し出された、増感された倉庫屋上の映像を頼りに着陸しようとしていた。

「着陸後、各個展開突入せよ。抵抗する者は銃器の使用も許可する。全員を検挙、絶対にヤツを逃すな」

と、コ・パイシートに座る男はヘッドセットについているマイクで搭乗している完全武装の隊員達に告げた。

倉庫の屋上、機は着陸脚を出すと静かに着陸した。それと同時に機体後方カーゴ・ベイ

の扉が開き二十名の完全武装の男達が次々と飛び出していき、周囲を警戒しながら目標である階下倉庫奥の秘密の大ホールを目指した。そして、最後にコ・パイシートに座る男が降りると機は上昇退避し、男はその風で乱れた髪を気にもせず左脇ジャケットの下のホルスターから銃を取り出すと、右手の親指で安全装置をはずした。

＊　＊　＊

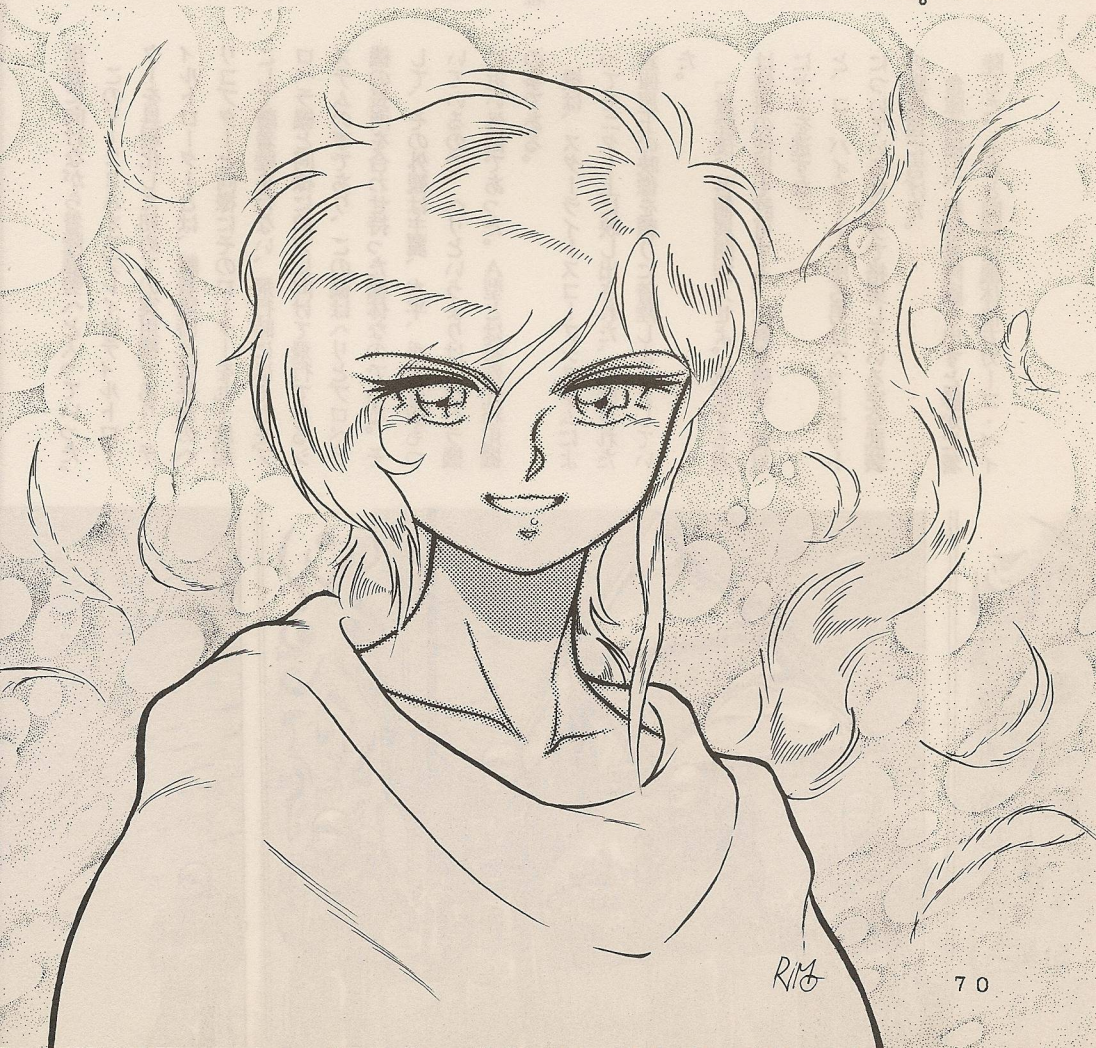
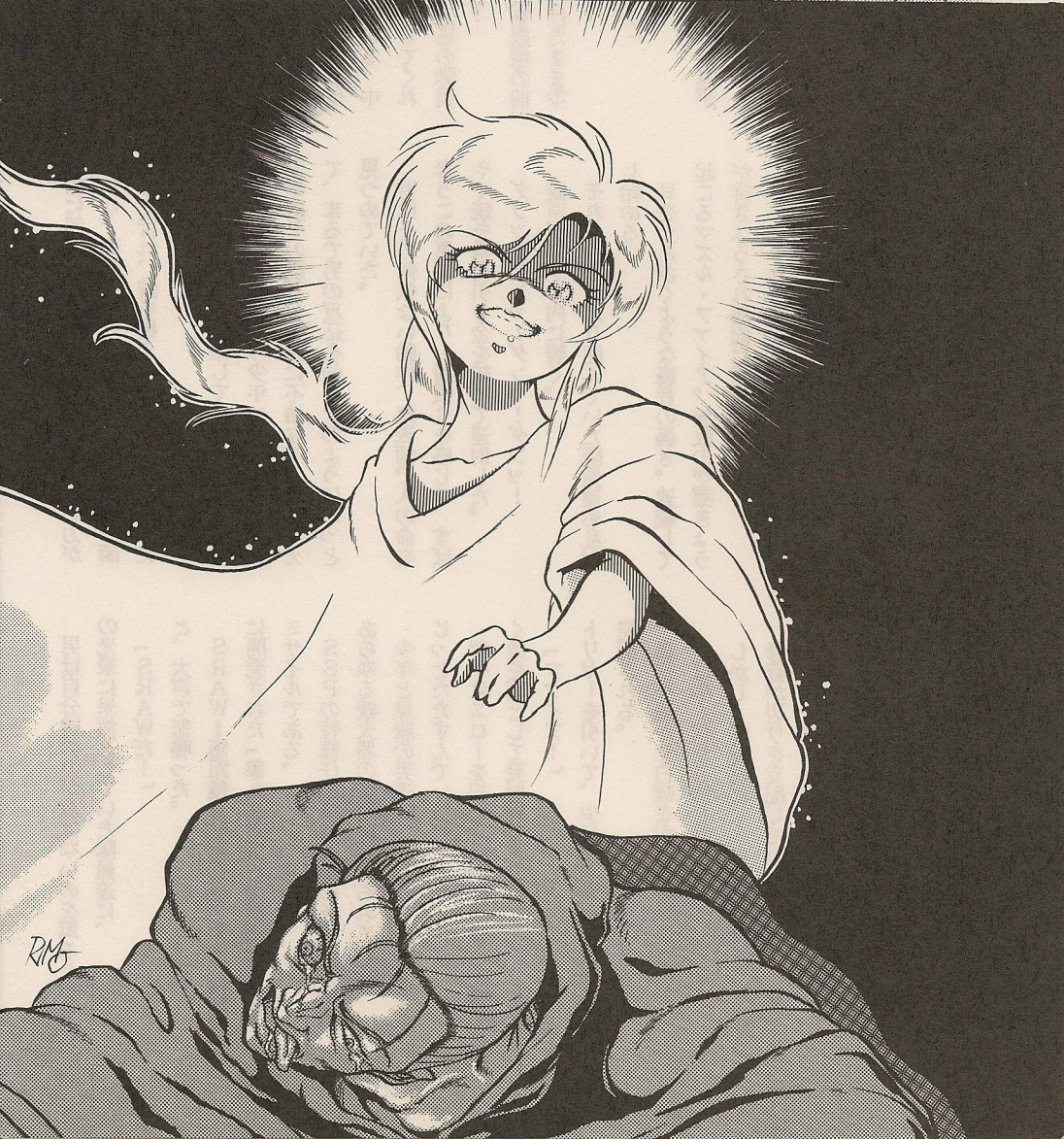
そこは異様な光景と化していた。

空中に浮いた一人の男を大勢の群衆が

「裏切り者には天罰を」

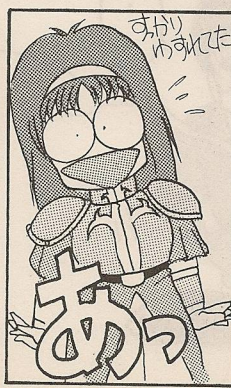
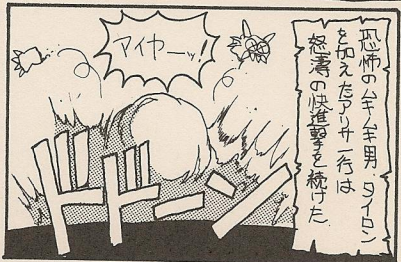
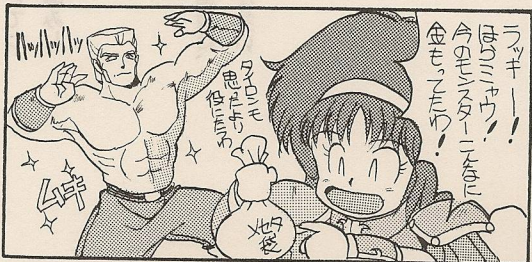
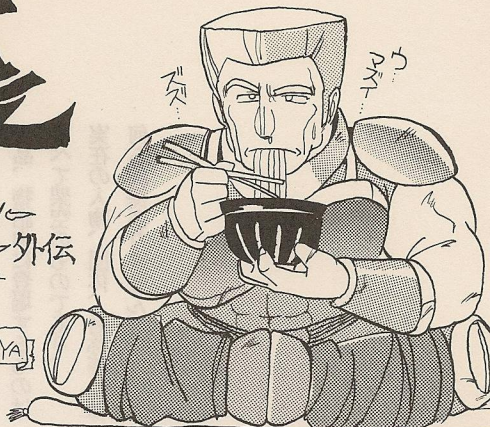
と、叫んでいるのである。

主任と呼ばれる男はその男を知っていた。巨額な脱税を見逃すかわりにと言ってやっとこの場所を聞き出した男である。まさかその裏切った奴の所に来るとはバカな奴だ、と思いながら荷物の影で様子を窺っていた男は、物陰に散開して息を潜めている隊員達に合図を送るとその場から躍り出た。

「SSP（SPECIAL・SECURI

TY・POLICE）だ！全員動くな、逮捕する！」
と、ベレッタM92Fを構え、大声で叫ぶ。
　それと同時に、倉庫の扉や窓を破って9ミリ軽機関銃H&K・MP5を構えた、地上班と合わせて総勢二百数十名の隊員達が、どっと倉庫内になだれ込んでくる。それに気付き、慌てふためき自分だけはと逃げようとする信者達。隊員と信者の小競り合いが始まる。中には、金をやるから自分だけは見逃してくれと哀願する者もいる。しかし、地上班の隊員に次々と逮捕され連行されていく。
　男はそんな連中を無視して、銃を祭壇の前、階段頂上の金髪の少年に狙いをつけたまま歩み寄っていった。
「ノドゥス、今度は逃がさんぞ！」
と、憎しみの籠った視線を送る。
　その男の行く手を遮るように黒服の男達が前に立ちはだかると、オスプレイに搭乗していた特殊任務班員がH&K・MP5を構えてそれを囲む。
「現れたか、愚民共め…」
　少年は男を見下すような態度でつぶやくと、上げていた右手の指をパチンと鳴らした。
　ゴキッ！、ドサッ！
　宙に浮いていた中年男の首に見えない力がかかり、悲鳴を上げる間もなく首の骨が一瞬にして折れ、銃を構える男の目前に落下したのである。
　中年男はすでに絶命していた。
　男がその中年男から少年へと視線を戻すと少年はその愛らしい顔に不適な笑みをたたえて、まるで男の反応を伺うかのようにじっと見つめていた。
　男はその何気ない動作、無表情で人の命を奪うこの悪魔により一層憤りを感じて、すばやく銃を構え引き金を絞って連射した。
　ダンッ！ダンッ！ダンッ！ダンッ！
　銃声がホール内に響く。
　それを合図に取り囲んでいた隊員達も乱射し始める。
　耳をつんざくような轟音の轟き。連続して起こるマズル・ファイア。無数の空薬きょうが排きょうされ地面に落下する。
　しかしそれは単なる弾丸の浪費に過ぎなかった。無数に撃ち出された弾丸はすべて、黒服の男達と少年の周囲に張り巡らされた見えない力によって、その周りに落下していくのである。
「くそっ！」
　男は自分達の力が及ばないのを罵ると、その光景に呆然としていた隊員達に、
「SRAWだ！」
と、大声で怒鳴った。
　SRAW＝短距離対戦車兵器。米海兵隊用に開発された「撃ち放し式」の携帯用対戦車ミサイルである。
　SSPの特殊任務班は、その任務の性格上あらゆる銃火器の使用が認められていた。
　少年と黒服の男達は、たじろぎもせずただじっとたたずんでいる。
　背中にスローを担いでいた隊員は、すばやく腰を落として発射態勢をとる。
「ファイア！」
　トリガーを引いて、少年に向かってスローが発射される。
　轟音を轟かせ白煙を引いて飛ぶミサイル。
　すばやく伏せる男と隊員達。
　しかし、爆発は起こらなかった。
　静寂が辺りを支配している。
　男は伏せながら顔を起こした。
　そこには、命中したはずのミサイルが、少年の目に見えない力で作られた大きなシャボン玉のような弾力性のある透明な球体の中で、音もなく爆発して消えていく所であった。

男はその光景を見て、改めて少年のとてつもない力に驚愕し、血がにじむ程唇を噛みしめ悔しがった。
「アイ…お前がいてくれれば…」
と、男は心の中でつぶやいた。
少年は、その悪魔のような行動とは裏腹に、まるで子供がはしゃいでいるかのような笑い声をホール中に響かせた。

＊　＊　＊

この作品はフィクションであり、作品、物語中に登場するものはすべて架空のものであり、実在の人物、団体、名称等とは何ら関係ありません。

TO BE CONTINUED

(注) アリサは兄和の残したラシーク組合の借金を踏み倒すべく日夜戦いつづけているのだ!!

みゃ…とりあえず
モタピアの総督ってのが
ラシークと敵対してる
みたいだから協力して
くれるかもしれないので
会いに行くみゃ。
↑本当、こいつ物知りだな…

モタピア総督邸
おいでませ
で……

ボク門番
ココカラサキハ
イッテハダメヨ
オクリモノガアレバ
ベツダケドネ

おくりもの～？
みゃ

ほ～ら
フレエリ3連発
あげるわ！
ミャー
ミャー
ドド
私の美しい
肉体美を観賞
させてあげよう
ホラ
ホラ
バキ

シュー
ヒドイ
ミャー
ミャー
ワーイ

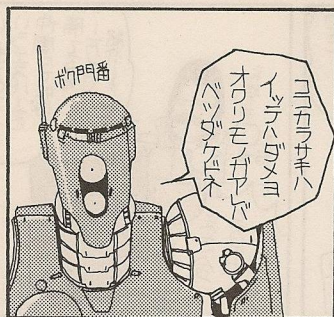
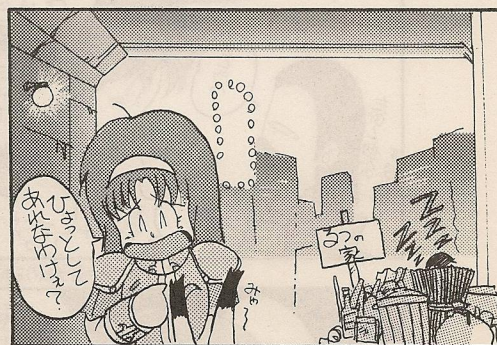
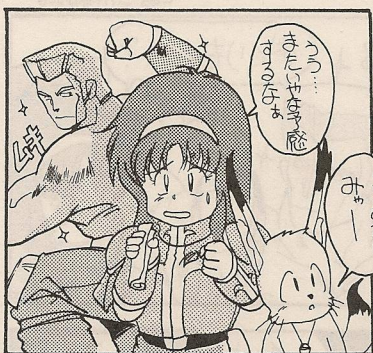
その頃
ナウラの街じゅうの
ケーキ屋さん
ヒュウウゥ
…

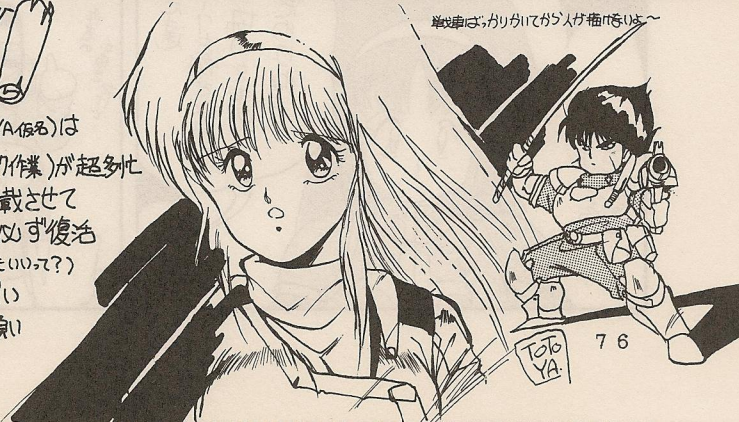
よく来たね
私がモタピアの
総督だョ
やあ

ちょっとまてオッサン
あんたこの前、ミャウを
売りつけた店のおやじ
じゃないの!?
そう？
たぶん他人の
そら似ね。
ミャー
ミャー
↑SPEC5号の第5話(?)をみてね。

とにかく私は
総督なの！
認めないと一生
話が展開しないん
だヨ！
わかったネ！
作者の
手抜きだけど…
は～～い

あんた達
ラシークを倒すために
私に協力をもとめて
きたわけね。
なんだ
よく知ってる
じゃない

↑毎回このパターン使ってるなぁ～

おわび

今回、作者(JUDY☆TOTOYA仮名)は本業(ADVANCED大戦略のグラフィック作業)が超多忙だった為㊋の外伝は休載させていただきました。次号では必ず復活させますので(何?させんでもいいって?)皆様には日本海溝よりも深い御理解の程をよろしくお願い申し上げます——。

DREAM CONE TRUE

―Wonder 3―

ツアースケジュール

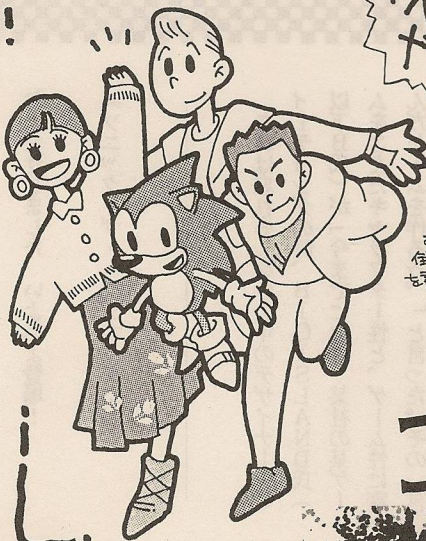
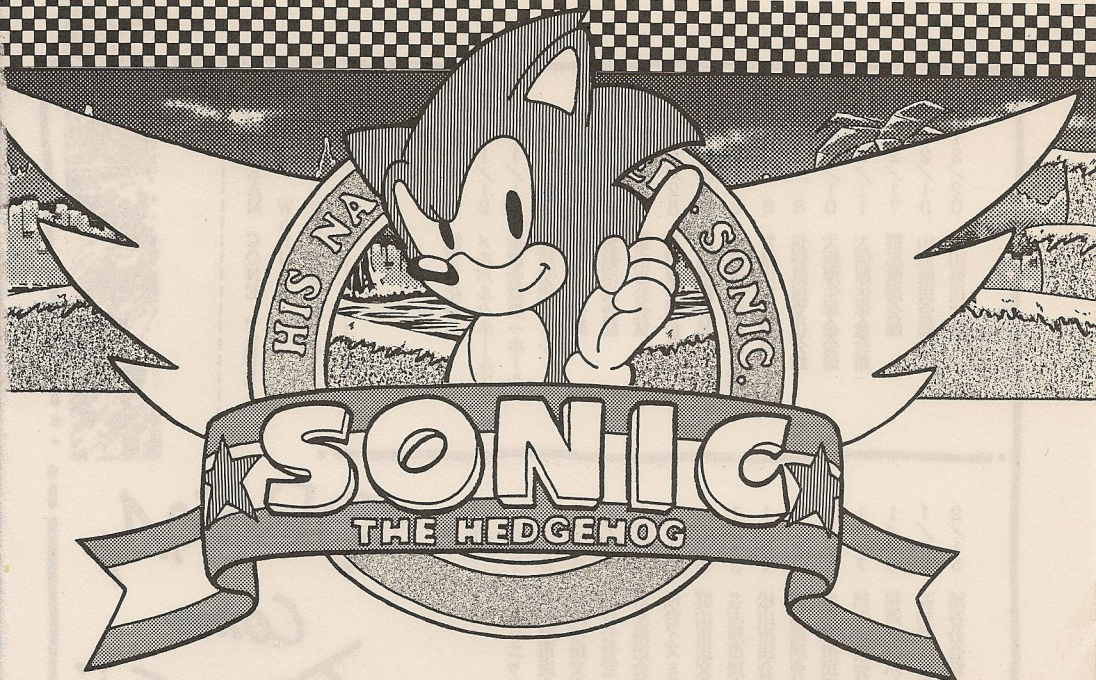
1990

11/7 浦安文化会館
11/12 メルパルクホール広島
11/13 京都会館第一ホール
11/15 神戸文化ホール
11/17 島根県民会館
11/18 倉敷市民会館
11/27 富山市公会堂
11/28 石川厚生年金会館
11/30 新潟県民会館
12/3 北海道厚生年金会館
12/5 青森市文化会館
12/8 長野県民文化会館
12/10 大阪厚生年金会館
12/11 大阪厚生年金会館
12/17 群馬県民会館
12/19 山形県民会館
12/20 秋田県民会館

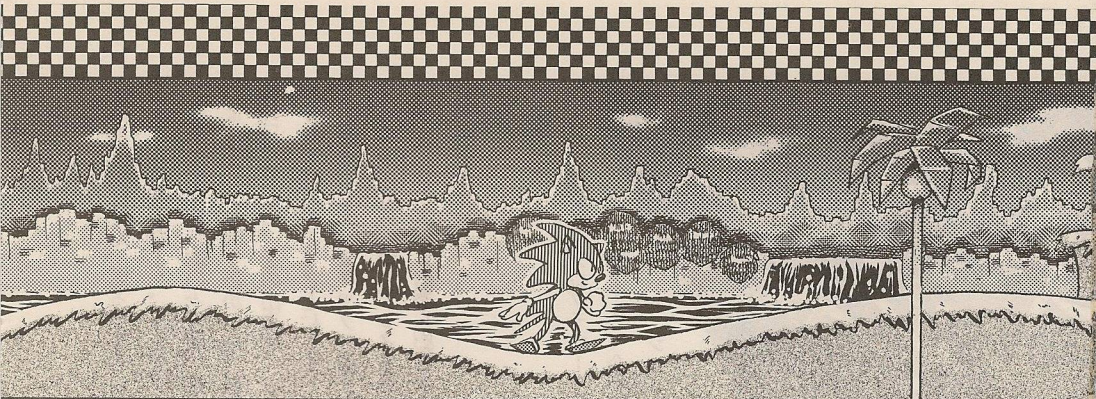
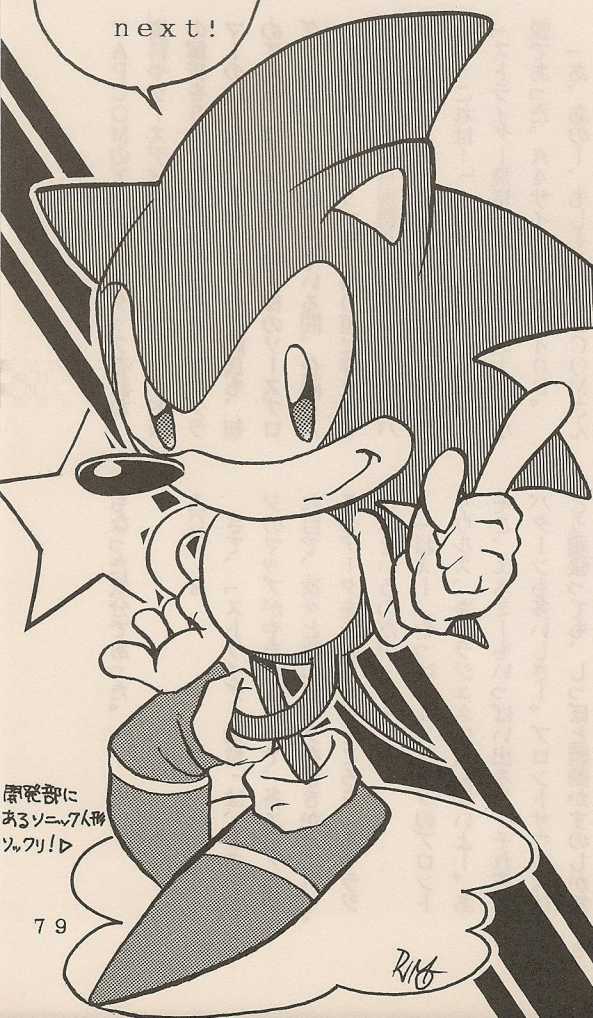
1991

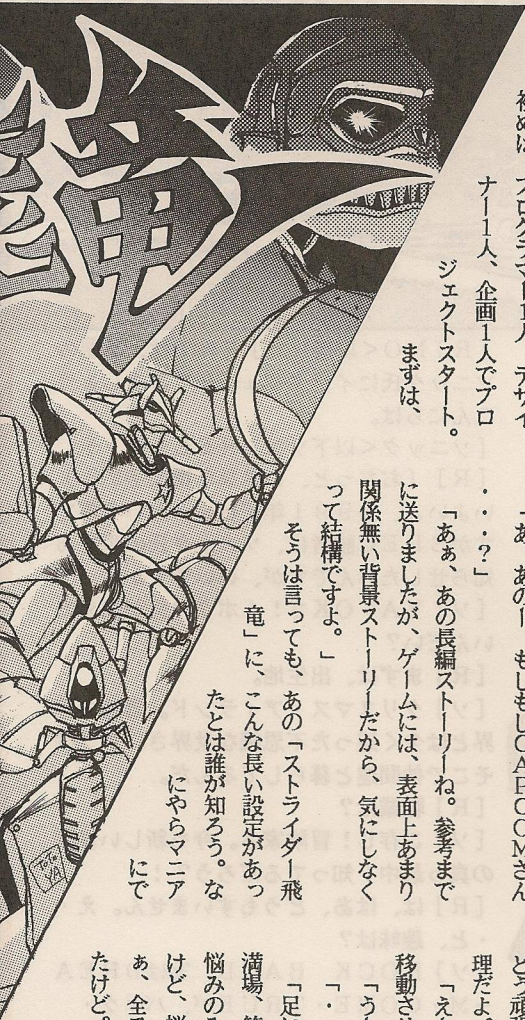
1/7 大宮ソニックシティー
1/9 名古屋市民会館
1/10 静岡市民文化会館
1/12 渋谷公会堂
1/14 岩手県民会館
1/16 仙台イズミティーホール
1/17 郡山市民文化センター
1/19 名古屋市民会館
1/21 松山市民会館
1/22 香川県民会館
1/25 鹿児島市民文化ホール
1/27 熊本市民会館
1/28 福岡サンパレス
1/30 高知県民文化会館
2/15 渋谷公会堂

DREAM come TRUE★

ミュージック・ギャラクシーからみんなに、ドリカムのチケットをプレゼントします。立見席になるかもしれませんが、1/7（大宮）1/12・2/15（渋公）の3日、各5枚づつ用意しますので、東京近郊の方ふるって御応募下さい。（地方の方ごめんなさい。）希望者多数の場合は、抽選にさせていただきます。

コンサートチケットプレゼント

１９４７年　空軍テスト・パイロットのチャック・イエガーが　音速の壁を初めて破った。
時、遅れたために名を残さなかった男がいた。
彼の背にはソニックのエンブレムが輝いていたと言う。
ソニックはエンブレムを超え
新たな世界で大暴れする。

おまたせしました、いよいよ登場！
《ソニック・ザ・ヘッジホッグ！》

あれは忘れもしない去年のデザイナー・ミィーティングの時、BIGISLAND氏（以下B氏）が「今までにない、某社の某ゲームをこえたキャラクター性と、ゲーム性に富んだゲームを作ろう。」と言った。その一言が大勢のスタッフを動かし、とうとう一つの形をとりつつある。『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』彼がとうとうみんなの前に姿を現す日がもう間近に迫っている。
あっと驚く仕掛とユニークなキャラクター達、そしてソニックのコミカルなアクション。TOY・ショーでソニックを見てくれた人達も、一風変わったソニックの世界を見てくれたと思う。だがあれだけじゃない。もっと広大で、ユーモラスで、そしてスリリングなソニック・ワールドが君達を待っていることは間違いないのだ。
期待して待っていてくれ！

Expect much of next!

［RIMO＜以後R＞］それでは、話題のソニック氏にインタビューしてみましょう。こんにちは。
［ソニック＜以下ソ＞］HELLO！！
［R］（おおっと、いきなり横文字？！）いよいよ、1991年デビューという事ですがSPEC読者に、ソニック氏の事をお知らせしたいんですが、いいですか？
［ソ］YA！OKさ！！ボクに何が聞きたいんだい？
［R］まずは、出生地。
［ソ］クリスマス・アイランド。君達の世界とは全く違った不思議な世界さ、ボクはそこで仲間達と暮らしてるんだ。
［R］職業は？
［ソ］ご存じ！冒険家さ。今も新しい冒険の真っ最中！知ってるだろう？！
［R］は、はあ、どうもすいません。え・・と、趣味は？
［ソ］ROCK　BAND。実はDREA－M・COME・TRUEが、バック・ミュージックをやってくれるからコキゲンなんだぜ。それに”ピー”の”ピー”が”ピー”で、ん？何だこの音？
［R］あはは、（ちょっと、今はバラせないよなあ）どうもありがとうございました、残念ながら、今回はこれまでです。次号更にグレード・アップしてソニック氏をご紹介いたします、実況はSPECの暴れ者、S・RIMOでした。とりあえず、さようならー。
［ソ］HEY！まだボクは言いたり無いぞ。HEY？HEY？！”プツン””ザーーー”

開発部にあるソニック人形ソックリ！▷

ハーイ、皆さん、もう「ストライダー飛竜」遊んでくれたかなー?。思えばプロジェクトスタートしてから約〇ヶ月間、長いようで短いようで、やっぱり長かった。残業と休日出勤の日々でした。その出来は、もう実物でプレイして見てもらうことにして、ここではその開発過程での、スタッフの様子など紹介しましょう。読みながらプレイすると、臨場感も増し、ゲームが2倍楽しめるかも。(ねぇ何の臨場感?)

ACT 1

初めは、プログラマー1人、デザイナー1人、企画1人でプロジェクトスタート。

まずは、CAPCOMのアーケードスタッフを訪ね、資料やソースディスクを借り、アーケード版の解析を3人でぼそぼそと始めた。プログラマーの山一氏も、デザイナーの静岡氏も、初めて見る、ぼー大な量の他人様のソースプログラムに、うなりを上げている間、企画PALKOが資料のマップを、MD用に作り直していると、何やら別綴じのぶ厚い資料が、バサリと出てきた。中を読んでみると・・・

「こっこれは!」

「ストライダー飛竜」ストーリーの大長編小説であった。A4サイズびっしり40P。

「あ、あのー、もしもしCAPCOMさん・・・?」

「あぁ、あの長編ストーリーね。参考までに送りましたが、ゲームには、表面上あまり関係無い背景ストーリーだから、気にしなくって結構ですよ。」

そうは言っても、あの「ストライダー飛竜」に、こんな長い設定があったとは誰が知ろう。なにやらマニアにでもなった気分であった。

ACT 2

さて、「ストライダー飛竜」は、1ステージのマップがやたら広いので、各エリアの切れ目で、次々と絵のデータを書きかえていく。そのデータをためておくところを、キャラジエネというのだが・・・

「ねぇー、やっぱり4ステージのブロントサウルス、キャラジェネに入んないよー。あそこ、エネミーもいっぱい出るし、それぞれパターンも多いしさー。ブロントサウルスは、どう頑張っても、しっぽと頭動かすのしか無理だよ。歩かせられない。」

「えー、でも歩かなかったら、どーやって移動させるのよ。」

「うーん、問題はそこなんだけどね。」

「・・・スケボーに乗せるとか。」

「足に車をつけるとか。」

満場、笑いの渦と化したが、後には、深刻な悩みのみが残った。結果は、ごらんの通りだけど、悩みに悩みを重ねた末なんだよね。まぁ、全ステージ、全エリア、悩みの連続だったけど。

ACT 3

エンディングは、オリジナルで作ることになった。曲は、「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」の原曲を使う。CDを聴きながら、絵コンテを作り、絵を描き、プログラミング。

「・・・あれ？なんかこのエンディング、スーパー忍っぽくない？」

と、プログラマーの山一氏。

「そ、それは・・・飛竜も忍も、絵コンテ作った企画が同じだから・・・」

「絵を描いたデザイナーも同じだから・・」

まわりをよく見ると、スタッフの殆どが、スーパー忍の出身者であった。

ACT 4

夏休みを返上して、決死のチェックが始まった。人手が足りないので、他部のチェッカーにも協力依頼する。やりなれないMD版に「あのー、ここ、アーケード版と違うんですけどぉ」

「あ、それMD版の仕様です。」

「あのー、ここも違いますけど・・・」

「あっ、それ、バグです。」

こんな声が、矢のようにとびかう。連日連夜のバグとり合宿で、マスターアップが近づいてくる。

「よし、ここでCAPCOMさんに、最終チェックをしてもらおう！」

更にチェックを重ねて数日後、CAPCOMさんから、FAXが届いた。

『3ステージ、コアの直前で反重力通路を引き返すと、通路入口付近に、緑のコアが2つ現れてます。』

そんなバカなと思いつつ、コアの直前で引き返してみると・・・

「でェーっ！いるー！」

慌ててバグはとったものの、この時期こーゆーチェック洩れがあるようでは、うーん、危ない。

ACT 5

マスターアップの目前。スタッフは、何日もの間チェックにバグとり。1・2時間の仮眠すら、とれるか否かでフラフラ。最新バージョンが出る毎に、さぁ！今度こそ、マスター版なるか？でチェックするが・・・

「あ・・・まだ残っている・・・（バグが）山一さん？山一さーん！」

夜の静寂の中、プロジェクト・リーダー山一氏を探しまわるが、どこにもいない。誰も知らない間に、いなくなってしまったのだ。仕事場をグルっと見渡しても、喫煙室にいっても、他部もトイレも、仮眠室もどこにもいない。

「もしや、もう何もかも厭になって、失踪したのでは・・・？」

と、スタッフが顔を見合わせる中、どこからともなく、「ゴーッ」と、安らかな寝息が・・。

「まさか・・・。」

見ると、山一氏が自分の机の下にもぐりこみ、シュラフにくるまって眠っていた。なるほど、皆そこまでは探さなかった。予想外のことと、安堵感に皆の爆笑が渦巻く中、それでも疲れきった山一氏は、起きなかった。教訓、盲点まで、しっかりチェックしよう。

ACT 6

チェックとバグとりの嵐の中で、CMの件で広告会社の方が、ゲームの下見にくる。本来ならCM関係は宣伝部に一任されているのだが、まだ、マスター版もできていないので、CMで流すべきハイライト・シーンを、開発側で紹介するのだ。

「すごいゲームですねぇ。ところで、この人（飛竜のこと）は、忍者なんですか?手に持っているのは、なんですか?どーゆー衣装を着てるんですか?」

う、うーん。そうか、その辺から説明しなきゃいけなかったな。でも・・・。

「我々は、素材にはこだわらずにCFを作るつもりです。」

と言われ、広告会社の方を見送った後、私達は話さずにいられなくなった。

「あれって、やっぱり飛竜の格好したお兄さんを、登場させるつもりなのかなぁ。」

「飛竜の衣装のこと、すごい詳しく、聞いてたもんねー。」

私達としては、ゲーム・シーンを沢山流して欲しかったが、最終的にCFは、宣伝部と広告会社の間で決められる。まぁでも、開発として、できるだけのことはやったし・・・・・ね。不安を隠すように、我々はまた、仕事に戻るのだった。

ACT 7

ついに、マスターUP。

すべての修羅場を終え、泥のような睡眠の中へ、堕ちてゆく。

そして、一ヶ月後。

ACT 8

『ハッ!ハッ!・・・・ハッハッハッ!』

嵐の中で雄叫ぶ、外国人3人。

『8メガ。ストライダー飛竜!セーガー』

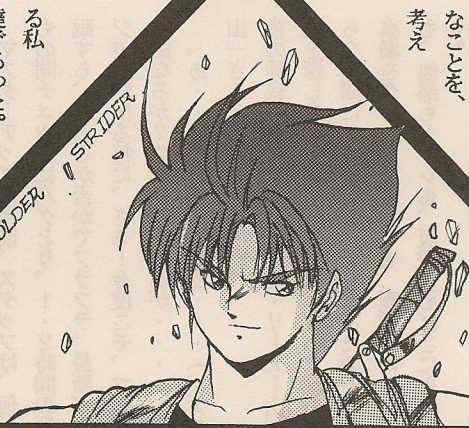
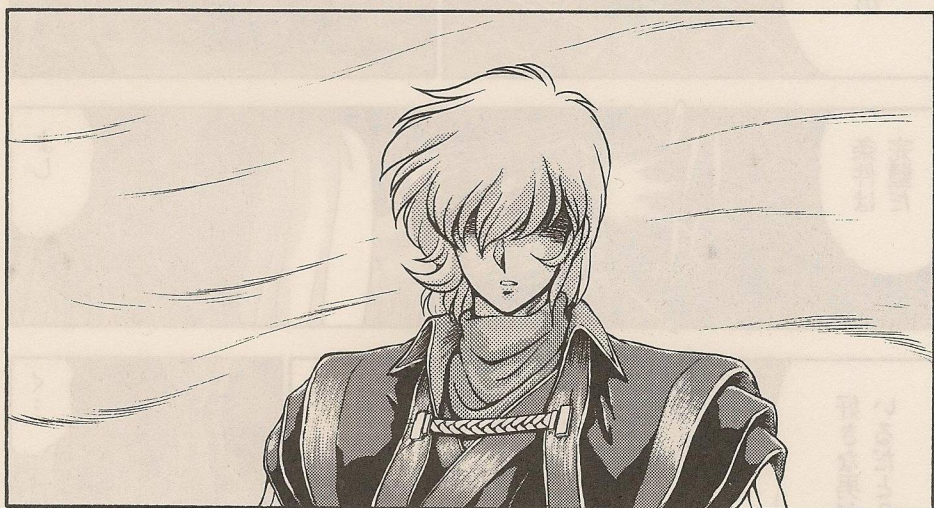
TVの前でボーゼンとする、ストライダーチームの姿があった。

「こ、これだけ・・・?」

マスターUPの貴重な時間を裂いて、説明した、私達の努力はいったい・・・。

これだったら、飛竜の格好したお兄さんが出てきて、何かしてくれたほうが、まだよかったかも。

なんて不謹慎なことを、考える私達であった。

（PALKO）

死霊魔術
～NECROMANCY～

by L. C.

ヒュウウウ…

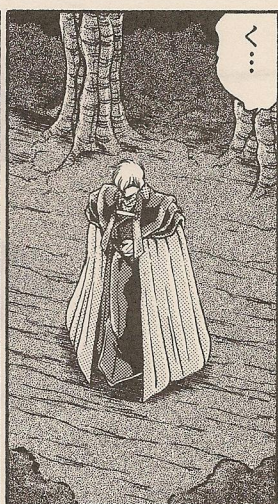
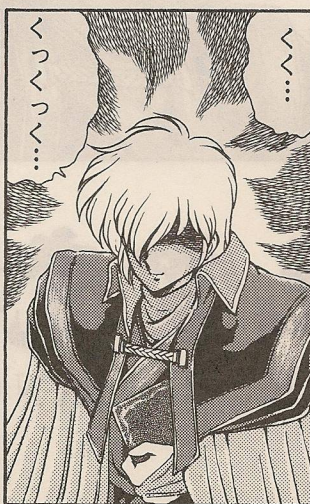
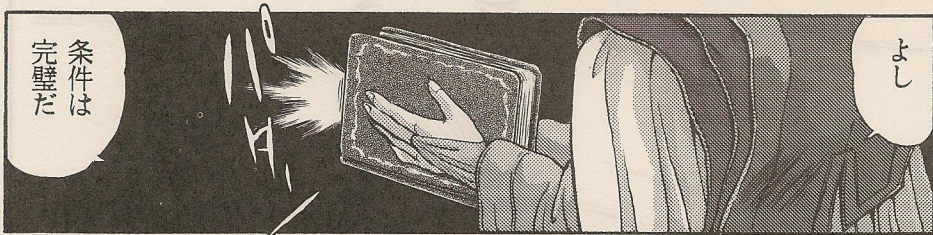
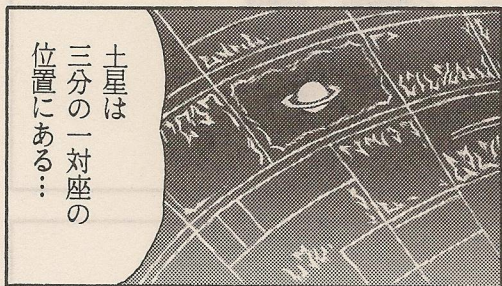
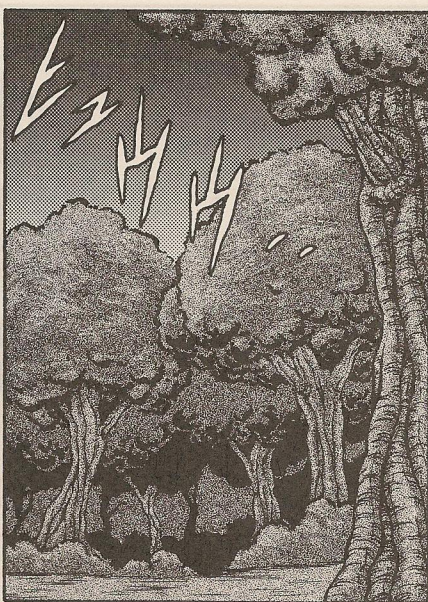
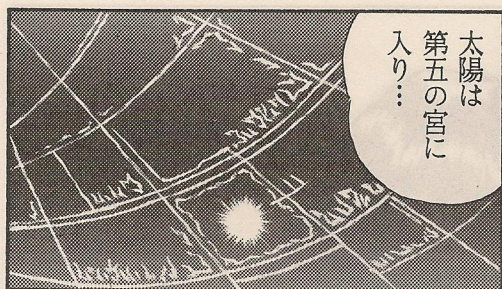
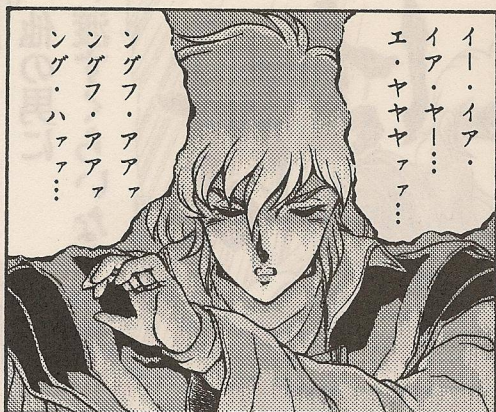
太陽は
第五の宮に
入り…

土星は
三分の一対座の
位置にある…

よし
パタン
条件は
完璧だ

く…

くく…
くっくっく…

好きな男が
いるだと？

他の男に渡すくらいなら
ゾンビに変え我が奴隷としてくれようぞ！
かの神の助力があれば
永遠に朽ちる事のないゾンビが造れる！
炎の五芒星よ！
我が願いをかの神に伝えよ！

イグナイイィ・
イグナイイィ・
スフルスクーングハ・
ヨグ＝ソトト…

イブスンク・
フ・エーイェ・
ン・グルクド…

イー・イア・
イア・ヤー…
エ・ヤヤヤァァ…

ングフ・アァァ
ングフ・アァァ
ングフ・ハァァ…

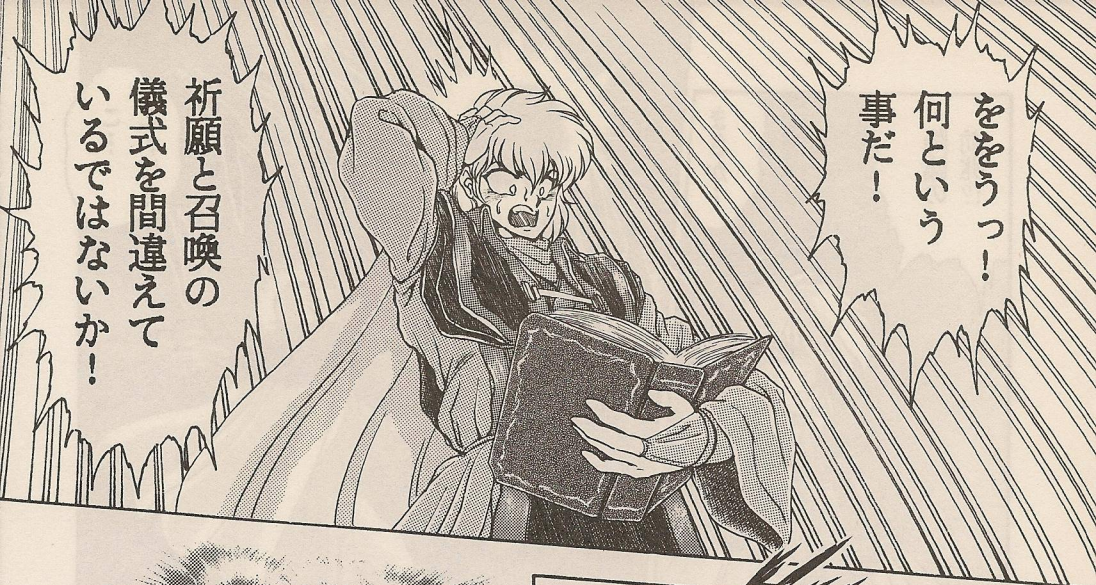
ヴッ。。

全ての時間と
空間を統べる
門の神よ！

汝が下僕の
願いを…!?

ヴオオオ。。

こ…
これは…
ビキィイッ
ズゥゥゥ…
まさか…
降臨の
前兆!?

かの神は
理性も感情も持たぬ
純粋なる「力」！
一たび降臨すれば
半径数十キロ内の
全てを灰燼と帰す！
ゾザァァ…
し…
しかし
召喚など
した覚えは…
パラパラ

ををうっ！
何という
事だ！
祈願と召喚の
儀式を間違えて
いるではないか！
ギュギイイィッ！
びくっ
ズァ…
こ…
これは
もう…
!?
ヒュオオオォ

フッ

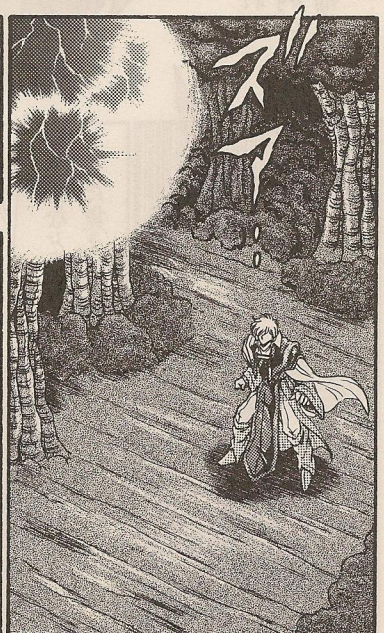
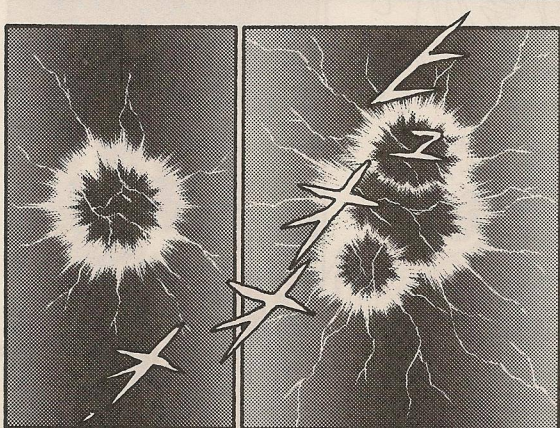
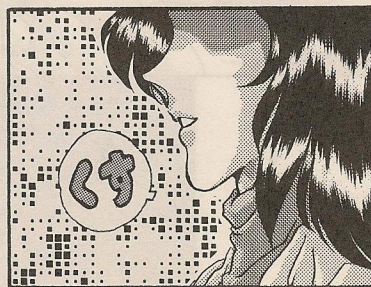
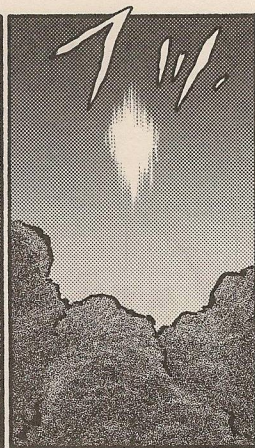
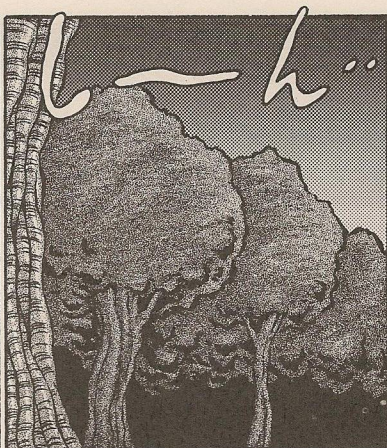
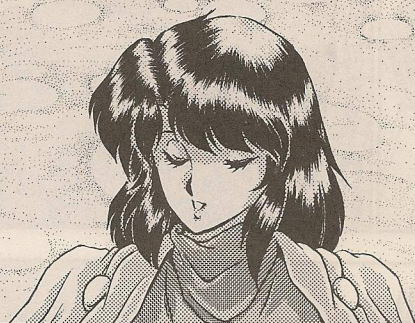
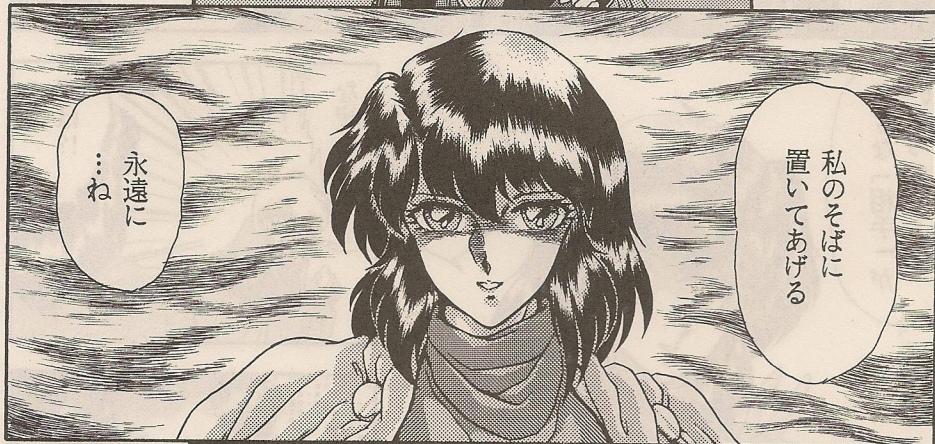
しーん…

…？
どういう事だ？

異神の召喚も結構だけど
せめて退去の呪文を憶えてからにすることね

き…君は!?
なぜ…

くす

言ったでしょう？
好きな「相手」がいるって

イ・アイ・
ング・ンガァ
ヨグ＝
ソトト…
でも
あなただって
なかなかよね
私のために
「彼」と接触
するなんて
気に入ったわ
だから
ヘ・エエ…
ル・ゲブ
フ・アイ
トロオドグ
ウアアァ…
私のそばに
置いてあげる
永遠に
…ね
全ての時間と
空間を統べる
門の神よ
汝が下僕の
願いを…
THE END

YOSHIBON CLUB

第一回

「行方不明ソフトを追え！」

新作ソフトの最新情報と、他では
聞けない裏事情をお伝えするコーナー

よしぼん！

ー新作ソフト最新情報ー

H．2．10．31現在

タイトル	発売日	完成度	状況	コメント
ダライアスII（タイトー）	12月予定	100%	完成	業務用移植 横スクロールSTG
武者アレスタ（東亜プラン）	12月予定	100%	完成	パソコンゲーム「アレスタ」シリーズ新作。縦スクロールSTG
片山まさゆきの 麻雀道場（ゲームアーツ）	12月予定	100%	完成	人気の麻雀漫画のゲーム化 麻雀の勉強もできる
究極タイガー（トレコ）	1月予定	？%	開発中	業務用移植 縦スクロールSTG
シーザーの野望（マイクロネット）	1月予定	？%	開発中	リアルタイムでゲームが進行するSLG。美しいイベント画面
斬～夜叉円舞曲（ウルフチーム）	1月予定	65%	開発中	パソコンゲーム「斬」がパワーアップ。戦国SLG
魔物ハンター妖子（NCS）	2月予定	？%	開発中	同名のアニメビデオも予定 女の子が主人公のATG
バトルゴルファー唯（セガ）	2月予定	70%	遅れぎみ	個性的な唯のライバル。決めゼリフは「黒い炎でこがしてあげる」
シャイニング ＆ ザ・ダクネス（セガ）	3月予定	40%	まあ順調	今までのどのRPGとも違う体感RPG。3Dダンジョンが美しい
ソーサルキングダム（NCS）	91年夏以降	？%	開発中	オリジナルRPG 期待作
三国志列伝～乱世の英雄たち（セガ）	4月予定	65%	遅れぎみ	待望の三国志がついに登場！ 迫力ある一騎打ちは必見！

＊「三国志」→「三国志列伝」、「シャイニング&ダクネス」→「シャイニング&ザ・ダクネス」にタイトルが変更されました

さて、さっそくですが他のページでとりあげられなかった、新作の情報からお伝えしましょう。

一月発売予定の「三国志列伝」ですが、この様子だと発売日が延びそうです。

他のソフトでは「あっぱれ！実業王」が心配ですね。早く発売日が発表できるよう、がんばってほしいものです！

あのソフトはどこへいってしまったのだろうか？

と、いうようなハガキがＳＰＥＣ編集部によく届きます。ラインナップには名前があるのに、いつまでたっても発売されないとか、是非移植して欲しいのに、ラインナップに入っていないとか。

そこで今回は、そんな困ったソフト達の消息を追ってみましょう。

☆ギャラクシーフォースⅡ

さすが強者、この強力な体感ゲームをＭＤに移植するには問題が多すぎて、これが解決されないことには・・・・。

てなわけで、まだ開発スタートもしていません。でもラインナップから消えたわけではないので、皆さん気長に待っててくださいね。

☆パトレイバー

これもかなり以前から、ラインナップに登場しているソフトですね。でも、試作されたゲームのできが悪かったり、いろいろな問題や、トラブルが一期に噴出してしまい、発売はかなり難しい状況です。

期待してくれたみなさんには申し訳ないのですが、「ウルトラマン」ともども、幻のソフトとなってしまうかも。

☆ムーンダンサー

ゲーム開発はかなりのところまで進んでいたのですが、諸事情によりこのゲームも、制作中断という残念な結果になってしまいました。今後のスケジュールも全くの白紙状態で、これも幻となってしまう可能性が。ごめんなさい・・・・。

☆ポピュラス

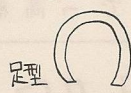
移植を希望する声が、非常に多い人気ソフトです。海外ではすでにジェネシスに移植されているのですが、日本国内での版権が他社にあるために、ＭＤでの発売は絶望的です。

ですが、なんとか発売できるように、現在交渉中です。

ポピュラスと並んで人気の高い「シムシティ」も、版権が他社にあるため、ＭＤに移植するのは不可能のようです。申し訳ありません。

開始早々、暗いニュースの連続でごめんなさい。せめて最後は明るい情報でしめることにしましょう。ＳＰＥＣ会員人気ナンバーワンの名作「アウト・ラン」の移植が本当にスタートしました。弟分の「ターボアウト・ラン」も制作が始まっています。まだ具体的な発売日は未定なのですが、来年には発売される予定ですのでご期待ください。

第一回からごめんなさいの連続で皆さんにはお詫びのしょうもありません。今後もこんな状態が続くのか、それとも希望を運ぶコーナーとなるのかわかりませんが、これからも皆さんが知りたい裏事情に、どんどんつっこんでゆく予定なので、応援よろしくお願いします。

ではまた次号でお会いしましょう。

さてさて、オカル倶楽部の始まりですが、今回も担当のオカルが多忙のため、フェニックス・りえがピンチヒッターとなりました。日増しに寒くなる今日この頃ですが、元気にいってみましょう！

SPEC・VOL6が届いてすごく感動した。何と100ページを越える超大作。総製作費2億円、全米を感動の嵐に巻き込んだあのSPEC・VOL6がついにみなさまの御家庭へ。しかもプレゼント付。いやー待ったかいがあった。いーぞいーぞSEGA！！

あいかわらずJUDY-TOTOYAさんの裏ファンタシースター外伝はおもしろい。ページ数増やして。PSⅢの4コママンガもかなりきてたし。

受験生の僕にとってはつかのまのやすらぎになる。これからもがんばれよ。

ここで1つ。「おーい、ちょー子お姉さんはどーした。最近とーんと会ってないぞ！（当り前か）」ではさようなら。

（岡山県　逸見　洋）

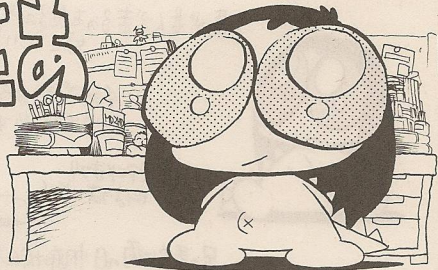
★応援ありがとう。ちょう子お姉さんは実はSPECのスタッフなのだ！ときどきイラスト描いてくれてるんだよ。

スーパーモナコGP買いました。本当に感動しました。今までのレースゲームでは最高の出来ではないでしょうか。予選の時は、「BGMがないんだな」なんて思っていたのですが、本戦の時は排気音がものすごくて正直言っておどろいてしまいました。本当にありがとうございました。メガドラ持ってて良かったと思ったのは今回で2回目（初めは大魔界村）です。ワールドチャンピオンシップモードがあるので、まだまだ楽しめそうです。それに、絵がとても美しいのもスバラシイですね。こんなにすごいと、『ストライダー飛竜』も期待してしまいます。ぜひ8メガパワーでいいものを作って下さい。

（ただひとつ残念なのは、自分が周回遅れになると、敵車がガッツンガッツン後ろからぶつかってくることですが・・・ここはひとつ目をつぶりましょう。）

（福島県　太田　修）

★「スーパーモナコGP」は大人気で、なかなか手に入らなかった人も多かったみたいですね。そうゆう私も探して歩いた一人なのだ・・・。「ストライダー飛竜」の感想もよろしく！

どうだ！すごいだろう!! 自慢話だあのコーナー

私の机の上はこんなに汚れています。どうだすごいだろー

初めまして！！新会員のＫＥＮＧＯです。僕の自慢の物を紹介しましょう。今や大スター！フジＴＶの「邦ちゃんのやまだかつてないＴＶ」で山田邦子やアイドルの西田ひかるまでものまねをしている人。といえば・・そう！今も全国巡業中で大忙しの瀬川英子この人ですね。彼女の新曲キャンペーン用グッズかどうかは定かではないが、昨年の大ヒット曲、クラウンレコードから出した「命くれない」のライターを僕は3年ぐらい前に入手し、今も持っています。

いや、愛用していると言った方が正しいでしょう。これは貴重品ですよみなさん。

はっきし言ってプレミアが付いてもおかしくない！！

どうだ！！まいっただろう。

（岐阜県　ＫＥＮＧＯ）

「ＭＤのマイケルジャクソンズムーンウォーカー（以下ＭＪ）はすばらしいぞ！」

面数はあきない数で、面のマップもちょうど良くてテンポもいいし、音楽はＰＣＭ＋重厚なＦＭ音源、そして聴きのがせないのがあのマイケルのノリノリのヒット曲だということだ。そしてこのゲームで僕が一番気に入ったのは、それぞれのキャラクターが、スムーズなアニメーションで生き生きとＴＶの中で大暴れしていることだ。

ざっと書いた以上の事を考えると、ＭＤのけっさくＴＨＡ・ＳＵＰＥＲ忍の特徴と、まるっきり一致するのがわかる。しかし、今回のＭＪというゲームは映画をベースに作っているので、細かい演出にも気を配ってくれているように思った。というのもこのゲームを最後までＰＬＡＹすると、強烈なイベント（演出）に出会うが、ぼくはそれを見たとき、おどろきを越え、ＳＥＧＡさんがここまでしてくれるとは（失礼）思っても見なかったのである。その気持ちと、セガさんのキャラクターを大切にする気持ちがひしひしと伝わってきた。（ところで一番最後の敵は、拡大縮小を使ったようにスムーズに動くのにはおどろきました。）

「どうだ、凄いだろう、自慢話だあ」か。

う～ん、タイトルの方がよっぽど凄い気がするのだが・・・まぁよい。

じゃあ、自慢させてもらいましょ。（←宣言するのってなんか変。）

「僕は、幕張メッセで今年行われた、「東京おもちゃショー」で、なぁ～んと、セガの広報（あ、今は違うか）の飯田さんとお話してしまったぁ！！」

うんうん、感動。え?驚かないって?しょーがないなあ。じゃ、

「同じく、セガブースでやっていた『じゃんけん大会（?）』で、『ロープレ伝説へポイ』のコインを２０枚ももらった（じゃんけんに勝った）超ひま人はこの俺だだだ！」

すごいだろう?え?ただの馬鹿だって?失礼なっ！（©見城こうじ）

じゃ、最後にこれだあ。

「僕は、新宿で、あの、いとうせいこうに握手してもらった。」

ぜえっ、ぜえっ、どーだ驚いたか。え?あ、ちょっと待ってよぉ・・・。（無視）

Ｐ.Ｓ.「謎のモビール女」さん、あんたはのり過ぎ。３・４回のったでしょ。なんかの雑誌（Ｂｅメガだったか、メガＦＡＮかゲーメスト）にものってたのを知ってるぞ！

最後に一言。文通しましょう（おいおい）。

（神奈川県　バックアップチーム　Ｎｏ.１３の市村だよん）

（埼玉県　スナプキンＺＺ）

（吹田市　横地　弘）

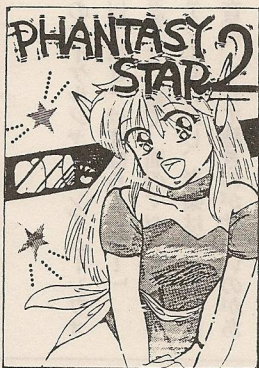
ぼくは最初に「ＭＤのマイケルジャクソンズムーンウォーカーはすばらしいぞ！」と書いた。

「ＭＤのマイケルジャクソンズムーンウォーカーは・・・」この後の言葉は、ＭＤを持ってるみなさんも、このゲームをやり終えた直後に、自分が思った言葉を考えて下さい。きっと不満の言葉は言わせないゲームだとぼくは思ってます。

ＳＥＧＡさん本当にありがとう！

（和歌山県　中島　浩之）

★「ムーンウォーカー」は、なんといってもあのダンスパターン！私も初めて見たとき感動しましたよ。

へっへっへっ。あなうれしや。なんと私は先日、あの「ＳＣ・３０００Ｈ」を入手した

（岩手県　ＫＡＢＯ）

（神奈川県　川久保考盛）

っ！何でも某おもちゃやの大棚ざらえだとか言うので、「言ったからには責任取れよ、店長さんよォ。」と興味本意で行ったのだが・・・。

本体＋電源＋ＢＡＳＩＣ（ＬＶ．ⅢＡ）のセットで、何と破格の（友人曰、相場だね）￥１５０００！

さらにゲームを２本つけてもらった。（カードキャッチャ￥１０００）

「ガルケーブ」・・・超良い。しかしＡＣＴ２４以降は「達人」よりＨＡＲＤ。本当だぞ！

「モナコＧＰ」・・・激良い。「スーパーモナコＧＰ」と交互にやると相互作用で燃え上がる（深夜２時までプレイ）。

（千葉県　渡辺　栄一郎）

（大阪府　ＭＩＮＯ
＆さーくる蝶）

★「ＳＣ３０００」なんとおなつかしい。実は私のデザインしたソフトもあったりして・・・。というと、年がばれるかな。

いままでＰＳシリーズは嫌いだったが、ＰＳⅢのおかげでその考えもちょっと変わった。

そんなＰＳⅢが雑誌ではものすごいケナされよう。こうなるとまるで俺の感性が狂ってると指摘されてるようで実にハラ立たしい。そこで今回に限りＰＳⅢのために援護射撃してみたい。

ハッキリ言ってゲーム雑誌の投稿欄はアテにならない。ああいう所に意見を寄せてくる奴は、ほとんど「オタク」である。つまり「ＰＳⅢはオタク的判断が下されている」ということである。

一般ピープルだったら「あのソフトは良かった」「このソフトは悪かった」と思いはず

（和歌山県　西本泰大）

（広島県　橋本晴男）

（埼玉県　スナプキンＺＺ）

るが、ハガキにまで書いて出そうとはしない。本来セガがターゲットにするのは、この移り気で自分勝手な（？）一般ピープルのはずだ。そして彼らは「PSⅢは良かった」そう思ってるとかかって良い。だからゲーム雑誌の投稿欄など気にすることはない。

（全然関係ないけど、DJボーイも最下位だ。きっと「ボナンザブラザーズ」をゲーム化しても同じ結果だろう。しかし、ゲームセンターではガキ共にすごい人気だ。「マリオ」を越えるキャラかもしれない。）

それからⅣを出して欲しいと盛んに言われているが、ちょっといい考えがある。「ボーグマン」と「バスタード」と「ガンダム」をそっくりそのままパクッてPSⅣとして出す。結構売れると思うよ。

（でもこんなハガキ書いているオレ自身オタクだね。反省・・・）

（神奈川県　坂口　洋一）

★SPECにも賛否両論ご意見をいただきました。旧作のスタッフや社内からもいろいろ声もあがっています。「Ⅳ」となるかはまだわかりませんが、本当に参考になりました。これからもPSシリーズにかぎらずビシバシご意見を聞かせてください。

HER LAST BOW

いやー どもども

わーーー

パチ パチ

ピーピー

パチ パチ

えー今回忙しくて
フェニックスりえに
ヘルプを頼んで
しまった

オカルです

そんなに長い間でも
なかったけど

みんなの声を載せる
コーナーだった
オカル倶楽部は

重大発表

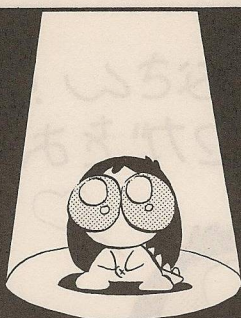
今回で

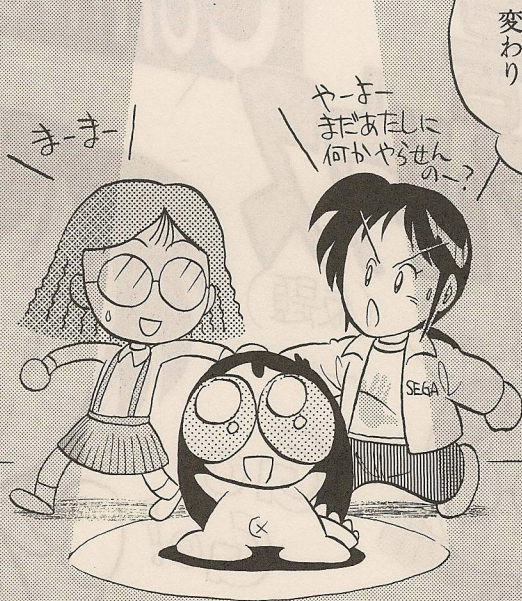
終わり
です

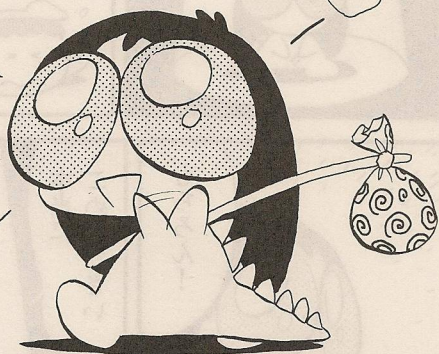
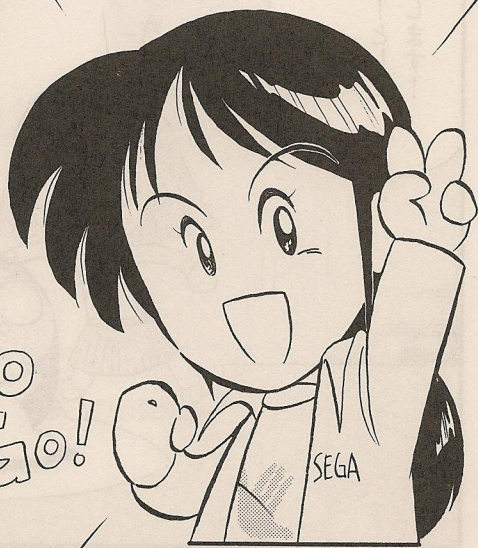
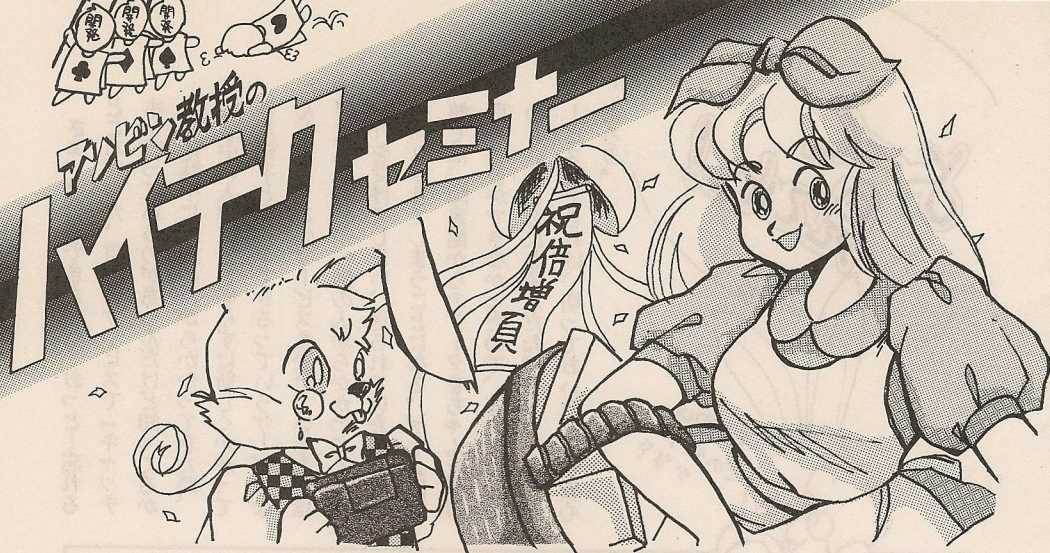
ぴかーーん

ズボラーだの
何だの言われ
傷心の私が
みんなおまえが悪いんじゃ
おまえが
おまえが
おまえが
（マジ）
ひー
ゲシゲシ

次回からSPECの
編集を離れることに
なったためです

安易に担当者の
名前をつけたため
こんなことになって
本当に
ごめんなさい
ぺこりん

もちろん！
みんなからのお便りの
コーナーはなくなりません
ので安心してください

次号からは
担当者も
変わり
名前も
変わり
やーよー
まだあたしに
何かやらせんの一？
まーまー
新しい
コーナーとして
再出発します！

SPECの会員のみなさん!!
これからもセガをお～えんしてね。
じゃあね ばい ばい
りえちゃん みきちゃん ごめんなさい・・・・;
フェロモックスりえとゲーマーみきの
大鳥居クアハウス
(仮題)
COMING SOON!
結局やるとなりゃ出たがりなんだから
あきれるよな
GO GO!
SEGA

アンビン教授の ハイテクセミナー

さて、今回は遂に発売されたメガモデムとゲーム図書館について解説しよう。いろいろな雑誌などにも載っていたが、ここでは一番最初の電話についての話から始めよう。

君の家には電話はついてるかな?ついてない人はNTTから回線を買って、お家に取り付ける時の話として聞いて欲しい。回線はダイヤル式、プッシュ式どちらでもOKだ。

さて、電話機はどの様にしてコンセントとつながっているかな?コードを追って、壁のコンセントを調べてみよう。

メガモデムに取り付けるには『モジュラー型コンセント』でないとダメなんだ。(図1)これは、コードがプラスチックのプラグになっていて、取り外しが簡単になっているんだ。このコンセントならメガモデムにすぐ接続可能だ。

昔電話を取り付けたお家とかは、コードがそのまま電話機につながっていると思う(ローゼット型。図2)これは取り外しができないため、NTTに頼んでモジュラー型に替えてもらう必要がある。自分で工事しては駄目、必ず免許を持っているNTTの人に頼もう。工事費は一緒に問い合わせてみよう。

あと、『3Pコンセント型』という、プラグが3個ついているコンセントもある(図3)。これは、モジュラー型への変換プラグ(図4)を使えば接続が可能だ。変換プラグは電話機を取り扱っている販売店に売っている。

さて、モジュラー型のコンセントであることを確認したら、今度は電話機について調べよう。

親子電話機、ホームテレホン、ファクシミリ、テレビ電話機に、コードレス電話機、留守番電話機。どれでもモデムは接続できる。(親子電話の場合は接続するのは親機になる。子機ではダメ。(図5))ただし、それが『内線電話機で、外へかけるときに、0発信(0を回す)をする必要のあるもの』ならば、残念なことにメガモデムは使用できないんだ。

さぁ、準備はできたかな？おっと！忘れるところだった。電話のサービスで『キャッチホン』っていうのがあるんだけど知ってるかな？通話中に、別の所からかかってきた時、会話中の人の電話を切らずに新しくかかってきた相手と通話ができるっていうサービスなんだけど、このサービスを受けているならば要注意！接続中に別の人からかかってくればそれを受けてしまい、送られていたデータを途切れさせてしまうことになる。ゲーム図書館では、図書館からのデータをちゃんと受け取ることができなかったので、また最初からっていうことになるんだね。キャッチホンサービスはできれば、切っておいたほうが安心だろう。

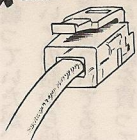



図１　モジュラー型

即メガモデムの接続ができるよ！

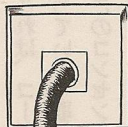



図２　ローゼット型

モジュラー型への工事が必要。ＮＴＴに頼もう。（工事費は約８０００円）

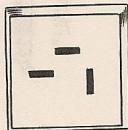



図３　３Ｐコンセント型

アダプターを買って来ればメガモデムを接続することができるよ。

図４　変換プラグ

これで、モジュラー型のプラグが接続可能になる。便利だね。

図５　メガモデムの接続

主装置とメガモデムを接続するんだ。モデム使用中は外へ掛けることはできないけど、内線は仕様可能だよ。（これは電話のコンセントから出ているコードをメガモデムに接続しなくちゃいけないからだね。このきまりは、どの電話でも同じだよ。）

カット協力：LOCKY☆P

さぁ、これで準備万端！メガモデムの接続ができるはずだ。
おや？あそこで、しょげているのは開発君。
「あ、教授ぅーー。」
何を情けない声を出してるんだね？
「いや、最近パソコン通信を始めたんですけど、これが面白くって、すっかり夢中になっちゃって。そしたら、電話代が・・・・。見てください、請求書。」
うーむ、これは。なかなか、すごいな。

図６　”ゲーム図書館”ホスト設置場所
（１１月３日現在）

全国で１０ヶ所にホストが設置されているんだ。
ゲーム図書館の会員になれば、君の家に一番近いホストを紹介される。
ここから、ダウンロードゲームやＳＮＮが送られてくるんだね。

パソコン通信は、自分でかけてから切るまで、つながりっぱなしだからね。ついつい、面白さに夢中になってるとこういう事になる。
「あぁ、給料が、生活がぁぁぁぁぁ！」
そう、電話代っていうのも問題になるね。
しかし、普通一般に言われるパソコン通信（ネットワーク）とちがってゲーム図書館は、ゲームを送る間しか接続されないから、その分しか電話代はいらないんだ。データが正しく送られたら自動的に電話を切ってしまうから、余分な時間がかからないんだね。送るのにかかる時間は長くても7分くらい。送られてきたゲームやSNN（セガ・ネット・ニュース。最新情報のコーナーだね。）はメガドライブの電源を切るまで、何回でも楽しめるんだ。
「今度は、明細が届いた。あ、市外にこんなに掛けてる。あのネット、市外だったんだった。しまったぁーーー！」
ちなみにゲーム図書館が設置される場所は現在、全国に10ヶ所あるんだ。入会したら君の家に一番近いホストを教えてくれる。一番安く楽しめる様になってるんだね。
「教授、図書館の利用料金ってどうなってるんです？」
料金は月額800円。半年分まとめての銀行からの自動引き落しとなっている。銀行に口座を持っていない君は、お父さん、お母さんに相談しよう。
また、図書館に用意されたゲームは、今までのラインナップが全て残されていくので、いつでも好きなものが借りられる。「前のゲームが遊びたかったのにもうないよう。」ということはない。入会が遅くなってしまった人も安心だね。

さぁ、これでメガモデムの接続はうまくいったはずだ。対戦ゲームは、各ゲームの取扱説明書を読んでから楽しく遊ぼう。また、ゲーム図書館について、もっと詳しく知りたいこと、分からないことがあれば『セガ・ゲーム図書館サポートセンター』に電話で問い合わせよう。

セガ・ゲーム図書館サポートセンター
電話番号　0120-104439
（フリーダイヤル・料金無料）
受付時間
月～土曜日　午前11時～午後7時
日・祝祭日　午前9時～午後5時
（12月29日～1月5日はお休み）

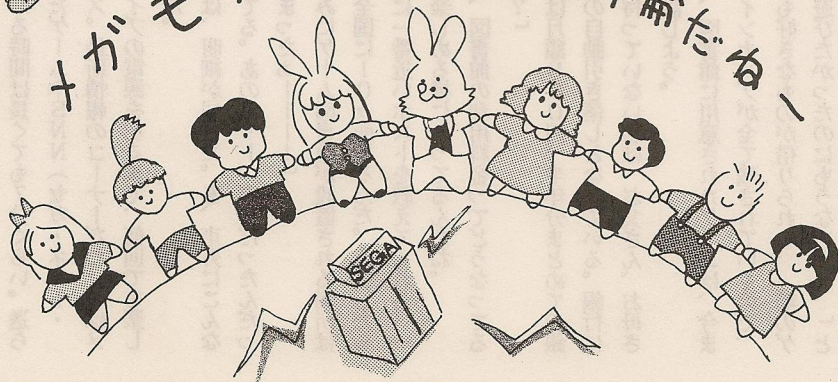
じゃあ、私は、今からファンタシースターIIのテキストアドベンチャーに挑戦しようかな？それとも、対戦ゲームで遊ぼうかな？
「教授、教授、僕にも遊ばせて！」

ハイテクセミナーへの質問、ご意見は
〒144
東京都大田区羽田1-2-12
株式会社セガ・エンタープライゼス
HE事業本部　SPEC係
「ハイテクセミナー質問」コーナー
まで！

会員の皆様へ

■SPECへの、お便り・質問などの投稿は
〒144　東京都大田区羽田1-2-12
㈱セガ・エンタープライゼス
HE事業本部　SPEC係　まで
住所、氏名、会員No.をしっかり明記の上、送って下さい。

■引越しなどで、住所変更された方は、その旨SPEC編集部までお知らせ下さい。

■カタログ希望の方の宛先は、HE事業本部カタログ係ですので、お手数ですがSPECへのお便りとは分けて送って下さい。

■メガドライブ・ファミコン関係各誌でもうご覧になった方もいらっしゃると思いますが、現在SPECでは新規会員を募集しています。お友達の中に、SPECに入りたがっている人がいたら、さっそく教えてあげましょう。なお、現在すでに会員になっている方は、そのまま継続になりますので、新規登録の必要はありません。

■新規会員の皆様への会員証の発行が遅れています。予想外の入会申し込み多数のため、製作が間に合いませんでした。できしだい発送いたしますので、もう少しお待ください。

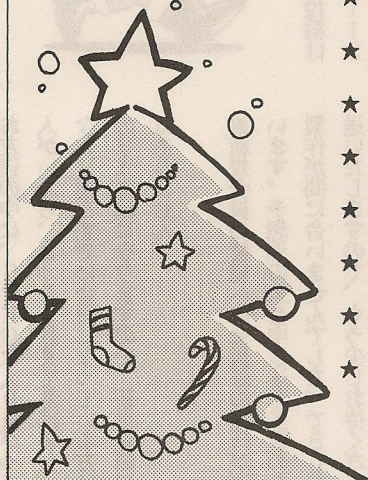
■前号に引続き、再びアンケートを実施したいと思います。ユーザーの皆さんの意見や希望を知るための、大事な資料になりますので、ご協力をお願いいたします。
お手数ですが、同封のアンケート葉書に必要事項を記入し、四一円切手を貼って、SPEC編集部宛に返送して下さい。
アンケートに答えて下さった方々の中から抽選で、以下のプレゼントを差し上げます。

ゲームギア+GG用スーパーモナコGP　一名
シャドウダンサー・バハムート戦記のゲームソフト　各三名
CD「ハイパードライブ/SST」　五名
ファンタシースターI・II・III オリジナルテレカ　各三名
セガオリジナル文具セット　二十名
SPECオリジナルびんせん　二十名

☆ソフトを希望する方は、ハガキにどちらかのタイトルを明記してください。

〆切は一月三十日。当選発表は、発送をもって代えさせていただきます。

■今度こそは、公約どうり発行できそうな予感のもと、このページを書いています。今号から表紙がフルカラーになりました。できはどうでしょうか?感想を聞かせて下さい。夏からの新規会員募集で、ほぼ倍の会員数となりました。スタッフ一同、うれしい悲鳴をあげています。いろいろと手落ちなこともあるかもしれませんが、暖かい目で見守ってください。それでは、次号は一九九一年二月発行の予定です。我々も頑張りますので、お便りどんどん送って下さい。よろしく!

LAST NOTE

★俺は今！ モーレツに貧血している！！クラクラ・・・・。（Ｓ．ＲＩＭＯ）
★さみーねみーきちー（Ｌ．Ｃ．）
★んとね「はたらく開発さん」を今後ともよろしくだな。うん。（ＬＯＣＫＹ☆Ｐ）
★「０３」の野田秀樹のコラムが変。「フセイン、フセイン、ぼくらのフセイン」・・・・。（尾崎）
★ＧＧには記事になるようなネタがないよー。なんかネタください。（開発１号）
★ぬいぐるみゴロゴロ。家でＵＦＯキャッチャーができちゃうね。（ゲーマーみき）
★誰か、ＧＴＯ買ってくんないかなぁ・・・。（ＫＹＡＭＵＲＡ）
★夢にまで見た『飛竜』が出てくれて、ホッしています。（ＰＡＬＫＯ）
★次回予告：アイとは誰？ 次回ＭＥＭＯＲＹⅡ《追憶》お楽しみに。（ＣＡＮつかさ）
★やっと戦車から解放された。次からはアメリカや！！（ＪＵＤＹ☆ＴＯＴＯＹＡ）
★つまらん文章で申し訳ありません。新米（死語）なもんで。（ペ野郎）
★しくしくしく・・・しくしくしく・・・私人生につかれてます。（ＧＥＮ）
★原稿ＵＰが一番遅くみんなに迷惑かけてます。ごめんなさい。（よしぼん）
★とうとう、みきちゃんと２人で色物に・・。『大鳥居クアハウス』（ヒデー、タイトル・・・）にお手紙まってます。（りえ）

次号予告

新作情報　ADVANCED 大戦略
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
シャイニング＆ザ・ダクネス
バトルゴルファー唯

連載　ＪＵＤＹ☆ＴＯＴＯＹＡ．よしぼん．Ｓ・ＲＩＭＯ．ＣＡＮつかさ

その他、盛り沢山の内容で
１９９１年２月
発行予定

1990 WINTER vol.7
SPEC
SEGA PLAYEARS ENJOY CLUB

発行　１９９０・１１・３０
発行所　㈱セガ・エンタープライゼス
Ｈ・Ｅ事業本部ＳＰＥＣ係
〒144 東京都大田区羽田１－２－１２

■ SPEC ■
SEGA PLAYERS ENJOY CLUB